

ARTE HEZKUNTZA

Ander CILVETI SOBA

KOMIKIAREN IKUS
BALIABIDEAK LEHEN
HEZKUNTZAN IRAKURMENA
SUSTATZEKO

TFG/*GBL* 2020



Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea

Grado en Maestro de Educación
Primaria /

Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua
Grado en Maestro en Educación Primaria

Gradu Bukaerako Lana
Trabajo Fin de Grado

KOMIKIAREN IKUS BALIABIDEAK IRAKURMENA
SUSTATZEKO LEHEN HEZKUNTZAN

*LOS RECURSOS VISUALES DEL CÓMIC PARA
MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN
PRIMARIA*

Ander CILVETI SOBA

GIZA ETA GIZARTE ZIENTZIEN FAKULTATEA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

NAFARROAKO UNIBERTSITATE PUBLIKOA
UNIVERSIDAD PÚBLICA DE NAVARRA

Ikaslea / Estudiante

Ander CILVETI SOBA

Izenburua / Título

Komikiaren ikus baliabideak lehen hezkuntzan irakurmena sustatzeko / Los recursos visuales del cómic para mejorar la comprensión lectora en primaria

Gradu / Grado

Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua / Grado en Maestro en Educación Primaria

Ikastegia / Centro

Giza, Gizarte eta Hezkuntza Zientzien Fakultatea / Facultad de Ciencias Humanas, Sociales y de la Educación

Nafarroako Unibertsitate Publikoa / Universidad Pública de Navarra

Zuzendaria / Director-a

Araitz URBELTZ MUNUCE

Saila / Departamento

Giza eta Hezkuntza Zientzien saila / Departamento de Ciencias Humanas y de la Educación

Ikasturte akademikoa / Curso académico

2019/2020

Seihilekoa / Semestre

Udaberria / Primavera

Hitzaurrea

2007ko urriaren 29ko 1393/2007 Errege Dekretua, 2010eko 861/2010 Errege Dekretuak aldatuak, Gradu ikasketa ofizialei buruzko bere III. kapituluaren hiru artikuluetan ezartzen da: “ikasketa horien bukaeran, ikasleek Gradu Amaierako Lan bat egin eta defendatu behar dute [...] Gradu Amaierako Lanak 6 eta 30 kreditu artean edukiko ditu, ikasketa planaren amaieran egin behar da, eta tituluarekin lotutako gaitasunak eskuratu eta ebaluatu behar ditu”.

Nafarroako Unibertsitate Publikoaren Haur Hezkuntzako Irakaslearen Graduak, ANECAk egiaztatutako tituluaren txostenaren arabera, 12 ECTSko edukia dauka. Abenduaren 27ko ECI/3857/2007 Aginduak, Haur Hezkuntzako irakasle lanetan aritzeko gaitzen duten unibertsitateko titulu ofizialak egiaztatze baldintzak ezartzen dituenak arautzen du titulu hau; era subsidiarioan, Unibertsitatearen Gobernu Kontseiluak, 2013ko martxoaren 12ko bileran onetsitako Gradu Amaierako Lanen arautegia aplikatzen da.

ECI/3857/2007 Aginduaren arabera, Haur Hezkuntzako Irakaslearen ikasketa-plan guztiak hiru modulutan egituratzen dira: lehena, oinarriko prestakuntzaz arduratzen da, eduki sozio-psiko-pedagogikoak garatzeko; bigarrena, didaktikoa eta diziplinakoa da, eta diziplinen didaktika biltzen du; azkenik, Practicum daukagu, zeinean graduako ikasleek eskola praktiketan lortu behar dituzten gaitasunak deskribatzen baitira. Azken modulu honetan dago Gradu Amaierako Lana, irakaskuntza guztien bidez lortutako gaitasun guztiak islatu behar dituen. Azkenik, ECI/3857/2007 Aginduak ez duenez zehazten gradua lortzeko beharrezkoak diren 240 ECTSak nola banatu behar diren, unibertsitateek ahalmena daukate kreditu kopuru bat zehazteko, aukerako irakasgaiak ezarri, gehienetan.

Beraz, ECI/3857/2007 Agindua betez, beharrezkoa da ikasleak, Gradu Amaierako Lanean, erakutsi dezan gaitasunak dituela hiru moduluetan, hots, oinarriko prestakuntzan, didaktikan eta diziplinan, eta Practicumean, horiek eskatzen baitira Haur Hezkuntzako Irakasle aritzeko gaitzen duten unibertsitateko titulu ofizial guztietan.

Lan honetan, oinarrizko prestakuntzako moduluak bidea eman digu giza garapenari eta psikologiari buruzko teoriak eta zientzialariak ezagutzera, lan honetan ezinbestekoak izan direnak irakurmenak eta arteak gure bizitzan daukaten garrantzia justifikatzeko. *Garapen ebolutiboa eta ikaskuntza* eta *Oinarri psikologikoak: gizabanakoa eta gizarte ingurunea* izan dira jakintza hauek eskaini izan duten ikasgaiak. Aldi berean komikiaren erabilera kurrikulumean zehazteko eta honi buruzko testuingurua zehazteko *Irakasle lanbidea* izan da informazio hori eskaini izan duen ikasgaia. Baina lan hau garatzeko alea landatu izan zuen oinarrizko prestakuntzako moduluetakoa irakasgaia *Arteak eta ondare historikoa* izan da, non heziketa artistikoarekiko zaletasuna garatzeaz gain, lan honetan agertzen diren korrante artistikoak ikasi izan dira.

Didaktika eta diziplinako moduluak esparrua eman dio lan honen enborra suposatu duten ikasgaien lanketari. Alde batetik *Hizkuntzaren didaktika I* ikasgaian nire hizkuntza lantzeko interesa garatzen hasi nintzen, baina *Hizkuntzaren didaktika II*-n interesa hau pasio bihurtu zen, hizkuntza lantzeko helburuarekin, komikiari buruzko sekuentzia didaktiko bat sortu genuenean. Ain handiak izan ziren lan horretan jarri nituen gogoak, komiki luze bat sortu izan nuela. Etorkizunean, eta lan hau erreferentzia moduan izanik, komiki hori argitaratzea eta tresna didaktiko bezala erabiltzea gustatuko litzaidake. Bestetik, *Hezkuntza artistikoa I* eta *Hezkuntza artistikoa II* lan hau garatzeko oinarriak suposatu izan zuten. Irakasgai hauei esker, komikiak hezkuntzan izan dezakeen rolari buruz ikasi izan nuen, irakasgai hauei bitartez komikiaren munduko adituak ezagutu izan eta etorkizunean, lan hau oinarri moduan hartuta, arte hezkuntza lantzeko materialak sortzea gustatuko litzaidake.

Halaber, Practicum moduluak bidea eman digu unibertsitateko klaseetan ikasitakoa praktiketara eramatera. Eskola hauetan benetako ikasle, irakasle, eta oro har inguru erreal batean parte hartzeko aukera eskaini digu. COVID 19-aren krisiarekin, lan honetan ikusi izan diren printzipioak ezin izan dira praktiketara eraman, baina etorkizun batean komikiarekin lotutako proiektuak, ikerketak eta proposamen didaktikoak sortzeko oinarria izatea espero da.

Beste alde batetik, ECI/3857/2007 Aginduak ezartzen du, Gradua amaitzerako, ikasleek gaztelaniazko C1 maila eskuratuta behar dutela. Horregatik, hizkuntza gaitasun hau erakusteko, hizkuntza honetan idatziko dira introducción eta antecedentes atalak, baita hurrengo atalean aipatzen den laburpen derrigorrezkoa ere.

Laburpena

Gaur egun irakurketak aurre egin behar dituen arazoak konpontzerako orduan, hala nola motibazio eta interes falta, edota irakurmenaren gainbehera, komikia oso baliabide didaktiko erabilgarria dela erakutsia izan da. Horregatik, lan honen helburua komikiaren berezkoak diren ikus-baliabideen eraginak aztertzea da, lehen hezkuntzako ikasleen irakurmena hobetzeko bitarteko gisa. Horretarako, komikiaren ikus-baliabideak eta horien eraginak zehazteaz gain, komikiek historian zehar izan duten eragin kulturala aztertuko da, baita egungo hezkuntza-testuinguruan nola eta zergatik erabili beharko liratekeen ere. Emaitzek adierazten duten moduan, komikia, berezko hizkuntza berbal eta bisual berezia dela ondorio, irakurmena garatzeko tresna pedagogiko lagungarria izan daiteke. Horregatik, komikiaren izaera bereziak kontsiderazio serio bat behar du hezkuntzaren munduan.

Hitz gakoak: Hezkuntza; Komikia; Irakurmena; Arte; Hizkuntza bisuala

Resumen

Ante los problemas a los que la lectura se enfrenta hoy en día, como la falta de motivación e interés o la decadencia de la comprensión lectora, el cómic ha demostrado ser un recurso didáctico muy útil. Es por eso que el objetivo de este trabajo es estudiar los efectos de los recursos visuales propios del cómic como medio para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de educación primaria. Para ello además de determinar cuáles son los recursos visuales del cómic y sus efectos, se analizará el impacto cultural de los cómics a lo largo de la historia, además del cómo y por qué deberían utilizarse en el contexto educativo actual. Los resultados indican que el cómic, dado su particular lenguaje verbal y visual, puede ayudar a desarrollar la comprensión lectora. Por ello, el carácter particular del cómic requiere una seria consideración en el mundo de la educación

Palabras clave: Educación; Cómic; Comprensión lectora; Arte; Lenguaje visual.

Abstract

When it comes to the problems that reading faces today, such as the lack of motivation and interest or the decline of reading comprehension, comics have proven to be a very useful didactic resource. That is why the aim of this paper is to study the effects of visual resources used in comics as a pedagogical tool to improve reading comprehension in elementary school. For this, in addition to determining what are the visual resources of comics and which are their effects, their cultural impact throughout history will be analyzed, as well as how and why should they be used in the current educational context. The results indicate that comics, given their particular verbal and visual language, can in fact help to develop reading comprehension. Therefore, comics require a serious consideration in the world of education due to their particular characteristics.

Keywords: Education; Comics; Reading comprehension; Art; Visual language

AURKIBIDEA	
INTRODUCCIÓN	1
1. ANTECEDENTES	2
1.1. El cómic y la lectura	2
1.2. El cómic en el curriculum	2
1.3 Habeko Mik	4
2. HELBURUAK	6
3. MARKO TEORIKOA	6
3.1 Irakurketa Espainia mailan	6
3.2 Komikiaren definizioa	7
3.3 Komikia historian zehar	8
3.3.1 Antzinaroa	8
3.3.2 Erdi Aroa	9
3.3.3 Aro modernoa	13
3.3.4 Aro garaikidea	14
3.4. Kode bikoitzaren teoria	23
3.5. Komikiek irakurmenean duten eraginari buruzko ikerketak	24
3.5.1 Irudiek hizkuntzaren ikas-prozesuan daukaten eragina	24
3.5.2 Baliabide bisualen eragina irakurmenean	25
3.5.3 Komiki laburren eragina irakurmenean	25
4. PRAKTIKAREKIN LOTURA	30
4.1 Komikiaren hiztegia	31
4.2 <i>Gutterra</i> eta itxieraren efektua	38
4.3 Denboraren erreprezentazioa	44
4.3.1 Bineta	45
4.3.2 Bunbuiloak	49
4.3.3 Mugimendua eta lerro zinetikoak	52
4.4 Lerro biziak eta ikus-metaforak	53
4.5 Kolorea	55
5. EGILEAREN PLANTEAMENDU ARRAZOITUA	58
ONDORIOAK ETA IKERKETA BIDE BERRIAK	61
BIBLIOGRAFIA	67
WEBGRAFIA	71
ERANSKINAK	73

IRUDIEN AURKIBIDEA

Komikia eta bideoaren arteko desberdintasuna	8
Mennaren hilobiko margolana	9
Zortzi Oreina edo Jaguarreko Atzaparren epopeiaren zati bat	10
Bayeux-en tapizaren zati bat	11
McCloudek sortutako San Erasmoren torturen errepresentazioa	12
Prostitutaren bizimoduaren obra osatzen duten 6 margolanak	14
Töpfferren lanen adibide bat	15
The Yellow Kid-en adibide goiztiarra	16
Yellow Kid-en eboluzioaren adibidea	17
Gods' Man-en orrialde baten adibidea	18
Masereelek sortutako binetak	18
Bloom-en taxonomiaren eredua irudikatzen duen piramidea	26
Merç-en ikerketaren emaitzak irudikatzen dituen grafikoa	28
Magritte-en Irudiaren faltsutasuna	31
Ikono ez-piktorikoak eta marrazkien arteko aldea	32
McCouldek marraztutako abstrakzio mailak	32
Gure kultura karikaturaren mende irudikatzen duen collagea	33
, Identitate emozionalen ematea hau ez daukaten objektuei	34
Tintin-en bineta bat	36
Maus komikiaren marrazkien adibideak	37
Objektuen iraunkortasuna azaltzen duek komikia	39
Itxieraren efektua	40
Itxieraren efektua komikietan	41
Une batetik besterako trantsizioak	41
Ekintza batetik besterako trantsizioak	42
Gai batetik besterako trantsizioak	42
Eszena batetik besterako trantsizioak	42
Aspektu batetik besterako trantsizioak	43
Non-sequitur trantsizioak	43
Sukalde batean kokatutako eszena baten komikia	44
Eszena bera erritmo desberdinetan kontatuta	45

Borderik gabeko bineta baten efektua	45
Eszena baten sortze prozesua	46
Bineten marko mota ezberdinak	47
Plano mota ezberdinen efektua	48
Begirada eta komikiaren denboraren arteko erlazioa.....	49
Bunbuiloaren ikoniaren sorrera.....	49
Bineta bat denbora une ezberdinein	50
Friso maien bineten errepresentazioa	51
Bunbuilo mota ezberdinak.....	51
Bunbuiloen barruko tipografiak sor dezakeen efektuak	51
Neska balkoi batetik korrika, Ballak egina	52
Biluzik eskaileretik behera, Duchampek egina	52
Lerro zinetiko mota ezberdinak	53
Ikus metaforen adibide batzuk	54
Japoniako ikus metaforen adibideak	55
Igande arratsalde bat La Grande Jatte uhartean, Seuratek egina.....	55
Kolore sustraktiboak	56
Koloreen balio ikonikoa	57
Klorea objektuen forma fisikoaz gehiago jabetzeko	57
One Piece mangaren bineta bat kolearekin eta kolorerik gabe	58
Une semaine de bonté obraren irudiak.....	73
Action Comics #1-en azala	74
BarryAllen Showcase #4-en azala	75
MoonGirl and Devil Dinosaur #1-en azala	76

INTRODUCCIÓN

Durante mi infancia y gran parte de mi adolescencia, mis habilidades lectoras se resumían en leer los mensajes de mis redes sociales y algún que otro texto corto que se pudiera presentar en mi vida cotidiana. Pocos son los libros que leía y que no fueran lecturas obligatorias, y aun así, era todo un hastío acabar una sola página. En clase lo pasaba fatal cuando me tocaba leer en alto. He de decir que nunca he sido diagnosticado con dislexia, considero que simplemente era la falta de costumbre y/o motivación por las “lecturas extensas”.

Por otro lado, siempre he mostrado interés por las artes plásticas. Lo que más me gustaba era dibujar; desde animales a dinosaurios, monstruos, dragones... creaba todo tipo de universos de fantasía y ciencia ficción. Fue ahí cuando empecé a familiarizarme con el mundo del cómic.

Titulos como *Watchmen* (1986-1987) y *V for Vendetta* (1982-1989) de Alan Moore o *Blacksad* (2000) de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido me tenían sumamente intrigado e inmerso en mundos increíbles, hacían que no pudiera apartar la mirada del papel. Mediante los cómics se me hacía mucho más fácil comprender la historia, los personajes, el escenario donde ocurrían los hechos... En el tiempo en el que me leía 4 páginas de un libro me leía 15 de un cómic, me notaba mucho más fluido, y eso elevó muchísimo mi autoestima y motivación por la lectura. Fue entonces cuando decidí aventurarme a leer todo tipo de libros y textos. Por una vez leía por placer, lo que me impulsó a crear mi propia biblioteca personal. Los cómics me cambiaron la vida.

Esto me hizo reflexionar sobre el uso que se le da al cómic en la educación actualmente. Si me ayudó a mí, tal vez pudiera ayudar a otras personas también. Pero ¿Pueden los cómics aportar algún beneficio a la competencia lectora? ¿Cuales? ¿Cómo se podrían ver reflejados en un aula?

1. ANTECEDENTES

1.1. El cómic y la lectura

Hay muchos casos de personas reacias a leer hasta que descubrieron los cómics (Krashen, 2005). Haugaard (1973) escribió que sus hijos estaban muy desmotivados por la lectura, tenía que incitarlos, engatusarlos y hasta amenazarlos para hacerles leer hasta que descubrieron los cómics, que les proporcionó una motivación fenomenal y les condujo a otro tipo de lecturas como Julio Verne y Ray Bradbury. Varios escritores y pensadores eminentes dan crédito a los cómics por ayudarlos a desarrollar la competencia y el interés en la lectura "más extensa" (Krashen, 2005). Entre ellos se encuentra ganador del Premio Nobel de la Paz Desmond Tutu:

Una de las cosas que hizo mi padre fue dejarme leer cómics. Devoré todo tipo de cómics. La gente solía decir: "Eso es malo porque empeora tu inglés", pero de hecho, dejarme leer cómics alimentaba mi amor por el inglés y mi amor por la lectura. Supongo que si no me hubiera mantenido firme, podría no haber desarrollado este profundo amor por la lectura y el inglés. (Tutu, 2004, citado por Krashen, 2005)

El tema de investigación de este trabajo es el cómic como herramienta transversal en la educación, pero principalmente desde el punto de vista de la educación artística y la lengua. El enfoque va a estar centrado en los recursos visuales del cómic como medio para mejorar la comprensión lectora, ya que a priori, parece que es donde más beneficio podría tener el cómic con respecto a mejorar las destrezas lectoras de las/los estudiantes de Educación Primaria.

1.2. El cómic en el curriculum

Hoy en día, el sistema educativo en España está regulado por la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE, 2013). Esta ley establece el currículum de cada comunidad. En este caso, el currículo de la Comunidad Foral de Navarra, que recoge los objetivos, contenidos, metodología y evaluación a llevar a cabo en las escuelas de esta comunidad autónoma. Entre otros cambios entre la antigua Ley Orgánica de la Educación (LOE, 2006) y la LOMCE, se establecen siete competencias clave. Uno de los pilares de estas competencias es la de la comunicación lingüística.

La enseñanza del área de la lengua y la literatura a lo largo de la etapa de la Educación Primaria tiene como objetivo el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado. Debe aportarle las herramientas y los conocimientos necesarios para desenvolverse en cualquier situación comunicativa, tanto familiar, como social y/o profesional. Esos conocimientos son los que articulan los procesos de comprensión y expresión oral y escrita. Como propuso Vygotsky (1934), uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo, la estructuración del pensamiento del ser humano se realiza a través del lenguaje, de ahí que esa capacidad de comprender y de expresarse sea el mejor y el más eficaz instrumento de aprendizaje y el desarrollo de uno.

En el currículo de las enseñanzas de educación primaria en la Comunidad Foral de Navarra, hace referencia al cómic tanto en educación artística como en lengua castellana, vasca o extranjera. Las manifestaciones artísticas son aportaciones inherentes al desarrollo de la humanidad. Desde edades tempranas, el ser humano utiliza el dibujo como un instrumento expresivo mediante el cual representa su mundo interior, convirtiéndose en una actividad necesaria y placentera (Segovia Aguilar, 2010). Por lo tanto, el proceso de aprendizaje no puede estar alejado del desarrollo de sus facetas artísticas. Entender, conocer e investigar desde edades tempranas los fundamentos del lenguaje visual va a permitir al alumnado el desarrollo de la atención, la percepción visual, la inteligencia emocional, la memoria visual, la imaginación y la creatividad. Además, siendo personas del siglo XXI, han de aprender a utilizar, de forma responsable, las posibilidades que las Tecnologías de la Información y la Comunicación ofrecen para el desarrollo de las capacidades artísticas en el alumnado. En este trabajo se considera el cómic como un medio más de comunicación ya que se trata de un instrumento por el cual se realiza un proceso de transmisión de información.

Hay muchas destrezas que el comic puede ayudar a desarrollar con respecto a la educación artística. En el currículo, el cómic es abordado explícitamente en el primer bloque (educación audiovisual) del segundo y tercer curso de educación artística. La Educación Audiovisual en el currículo, se refiere al estudio de la imagen en todas sus manifestaciones, tanto visual como audiovisual, en el que cobran una gran relevancia las aportaciones que las Tecnologías de la Información y la Comunicación realizan al

mundo de la imagen. Lo cual tiene mucha relación con el cómic, porque se trata de un medio de comunicación basado en una secuencia de imágenes yuxtapuestas, tal y como lo define el autor, ensayista y teórico del ámbito de los cómics Scott McCloud (1995). Se profundizará en la definición del cómic más adelante.

Reparando en los estándares de aprendizaje evaluables, trabajar el comic tiene como objetivo que el alumnado comprenda la secuenciación de una historia por medio de imágenes. Que sea capaz de realizar una secuencia de una historia (mediante dibujos por ejemplo) y que pueda explicar el principio, desarrollo y final de una historia que le ha sido presentada mediante imágenes secuenciadas. Más adelante, en tercero, se hace referencia a la capacidad de usar bocadillos como recurso para representar diálogos entre los personajes. Si bien es cierto que estas habilidades son propias del comic, este también puede utilizarse como método para trabajar los elementos morfológicos del lenguaje visual propio de las artes plásticas, como la composición, el color, tipos de línea, figuras geométricas, el plano...

Del mismo modo, este puede aparecer en varios ámbitos relacionados con desarrollo de lenguaje. Contribuyendo a destrezas como por ejemplo la comunicación escrita, a la hora de llevar a cabo un plan para la mejora de la eficacia lectora y que fomente el gusto por la lectura. O a la hora de crear textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa, publicitaria y narrativa. Para la identificación de diferentes tipos de textos. Como medio para promover la literaturización del alumnado y promover la literatura infantil y juvenil. Para desarrollar estrategias de comprensión lectora. Para promocionar el reconocimiento y el uso de un repertorio léxico de alta frecuencia relativo a situaciones cotidianas y temas habituales de su propia experiencia.

1.3 Habeko Mik

Un ejemplo muy significativo del empleo del cómic como material didáctico para mejorar las habilidades lingüísticas es “Habeko Mik”.

En 1982, HABE (Helduen Alfabetatze-Berreuskalduntzerako Erakundea), el organismo del Gobierno Vasco para la euskaldunización y alfabetización de adultos, decidió ampliar su línea de publicaciones periódicas, como su revista “Habe”, creando así Habe Komik. Esto fue una revista de cómics para adultos en euskera, cuya finalidad

fue, por un lado, servir como instrumento didáctico para las actividades propias de HABE en el aula, y por otro lado potenciar el cómic vasco.

Habeko Mik publicó, hasta el año 1991, un total de 55 números con periodicidad bimestral, y además, 18 *ale bereziak*; álbumes con historias completas que se publicaron hasta 1994. Aun hoy, este conjunto forma la colección más grande y significativa del cómic para adulto en euskera. Además, fue la primera iniciativa en el estado de una publicación de ese tipo, editada con soporte institucional (Díaz de Guereñu, 2004, p. 11).

Que un organismo público decidiera editar una revista de cómics con el fin de normalizar un idioma, puede resultar un tanto chocante. Pero como los responsables de la publicación explicaron, las razones pedagógicas que justificaban esa actividad se resumían en la idea de que, para un uso comunicativo de la lengua, convenía emplear materiales donde predomina el uso del diálogo sobre la narración y la descripción (Díaz de Guereñu, 2004, pp. 26-27).

En la entrega número 15, se encuentra una sección titulada *Komikia bide bizi eta emankorra ikasgelarako* (El cómic, un medio vivo y fructífero para el aula), donde se encuentran unas reflexiones sobre las posibilidades didácticas de los cómics. Según estas, el cómic permite a quien estudia un idioma conocer mejor la vida de la sociedad donde se emplea dicho idioma de una forma visual. Permiten ejercitar las cuatro capacidades lingüísticas (leer, escribir, hablar y escuchar), pero sobre todo la comprensión y el habla. Esto puede ser debido a que las ilustraciones despiertan curiosidad en el lector, además de mejorar la memoria visual. Además, como trata de narraciones donde el texto es básicamente conversación, dotándole así de “frescura y riqueza”, además del empleo de “un habla de gente común, sin tecnicismos ni léxico singularmente culto”, que es lo que interesa en el proceso de aprendizaje de un idioma.

Habe y Habeko Mik reivindicaban su carácter como revistas de hechura profesional. La calidad de los cómics que se publicaban era meticulosamente cuidada; no solo por la calidad del dibujo, también por la facilidad y la adecuación de la lengua. Esto daba una justificación a la existencia de la revista por sí misma, es decir, independientemente de su uso pedagógico. Se creía que el cómic podía servir, al igual que otras expresiones artísticas, para tratar en profundidad asuntos y preocupaciones

de la condición humana; que hasta hacía muy poco, la constitución de septiembre de 1981, habían estado censurados. (Díaz de Guereñu, 2004)

2. HELBURUAK

Hau esanda, nire hipotesia hurrengo da: Komikia oso baliabide onuragarria izan daiteke irakurmena sustatzeko Lehen Hezkuntzan, komikiaren hizkuntzaren berezko diren ikus-baliabideen erabilerarengatik. Eta hau baieztatzeko, lan honetan arte sekuentzialaren propio diren ezaugarri estetikoak aztertuko dira, hauek irakurmenean izan dezaketen eraginak zehazteko helburuarekin.

Aldi berean, komikiek gure gizartean duten eraginari buruzko hausnarketa egingo da, honen eboluzioa historian zehar aztertuz, gaur egungo hezkuntza-testuinguruan nola eta zergatik erabili beharko liratekeen jorratuz.

Nahiz eta hizkuntzari erreferentziak egin, lan hau aurrera eramateko, arreta berezia jarriko zaio arte plastikoei, komikian erabiltzen diren ikus-baliabideak zeintzuk diren eta horiek irakurketan eta irakurmenean nola eragiten duten aztertzeko.

3. MARKO TEORIKOA

3.1 Irakurketa Espainia mailan

Espainian liburuak irakurtzen ez dituzten eta haiengan interesik ez duten pertsona asko daude oraindik. Are gehiago, biztanleriaren zati esanguratsu batek ez du inoiz liburutegi bat zapaltzen (Millán, 2017). Ikerketa Soziologikoen Zentroak egindako 2016ko ekaineko Barometroaren datuek (Centro de Investigaciones Sociológicas, 2020) esandakoa berresten dute; izan ere, parte hartu zuten pertsonen % 39,4k erantzun zuten ez zutela libururik irakurri azken hamabi hilabeteetan.

David Nicholas (2003), Londresko University College Unibertsitateko Informazioari buruzko Ikasketen Departamentuko buruak, hainbat adinetako ehun boluntarioekin ikertu ondoren, ondorioztatu zuen gaur egungo nerabeek, jatorrizko digitalek, testu luzeak irakurtzeko eta, hare gehiago, liburu bat irakurtzeko zeregin xurgatzailean kontzentratzeko gaitasuna galtzen ari direla.

Choik, Bartzelonako uibertsitateko irakaslea, eta Jerrimek, estatistika sozialetako doktorea, baieztatzen duten bezala (2015), "Dirudi Espainiak irakurketaren nazioarteko ebaluazioetan duen jardun eskasa Lehen Hezkuntzan (eta Haur Hezkuntzan) sortzen dela, eta Bigarren Hezkuntzan hobetzen ez dela", ondorioz, "Kritikoa dirudi Lehen Hezkuntzako ikasleen irakurtzeko trebetasun eskasak hobetzea, Espainiak nazioarteko ebaluazioetan bere posizioa hobetzea nahi baldin bada".

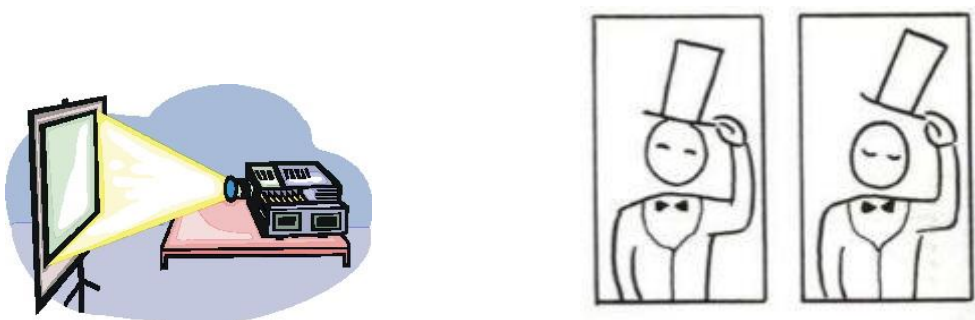
Peter Mortimore Londresko Unibertsitateko Hezkuntza Institutuko ikertzaile eta zuzendari ohia (2009) edo Stanfordeko Unibertsitateko Martin Carnoy (2015) bezalako pertsonen PISA txostenak oso gogor kritikatu dituzten arren, lan honek hezkuntzaren egungo erronka bati erantzuteko helburua du: Lehen Hezkuntzako ikasleen irakurtzeko trebetasunak hobetzea.

3.2 Komikiaren definizioa

Komiki hitza, lan honetan, modu generikoan erabiltzen da komunikabideari erreferentzia egiteko, eta ez *comic book*, *comic strip* (lan honetan komiki laburrak deituko dira), *webcomic* edo eleberri grafikoa bezalako objektu espezifiko bati.

Komikia definitzean, Will Eisnerrek, lehenbiziko komikien teorikoetako bat eta eragin handia izan zuen komikigilea, *arte sekuentziala* terminoa erabili zuen (1985). Istorio bat kontatzen duten irudien segida dela esan liteke. Baina animazioa edo bideoa ez bezala, denboran sekuentzialak direnak, komikia espazioan sekuentziala da eta irudiak elkarren ondoan jarriak. Beste era batera esanda, film bateko koadro bakoitza jarraian proiektatzen da, baina leku berean: pantailan. Komikietako binetek, aldiz, espazio ezberdina hartzen dute. Espazioa da komikientzat denbora filmentzat dena (McCloud, 1995). Irudi horiek estatikoak dira, baina komikiaren berezko ikusizko baliabideak erabiliz, burmuinak esanahia ematen die, eta, horrela, sekuentzia narratibo bat sortzen da.

Hori esanda, Scott McCloud-ek komikiaren definizio hau eskaintzen du: "Bata bestearen jarraian jarritako ilustrazioez eta bestelako irudiez egindako sekuentzia, informazioa transmititzeko eta irakurlearen erantzun estetiko lortzeko asmoz." (McCloud, 1995, 9. or.).



Irudia 1 Komikia eta bideoaren arteko desberdintasuna

3.3 Komikia historian zehar

Historian zehar, marraztutako istorioetan lan egin izan duten artistek, pentsamenduak, soinuak, ekintzak eta ideia konplexuak adierazteko egitura bat sortzen saiatu izan dira. Istorioak irudien bidez kontatzeko hizkuntza koherente baten bilan, binetetan banatutako antolamendu sekuentziatua sortu zen, hau da, elkarren artean nolabaiteko lotura duten irudi ezberdinen segida. Horrela irudi hutsaren gaitasun narratiboa handitzen zen eta prozesu horren ondorioz sortu izan ziren gaur egungo komiki modernoak.

Interesgarria gerta daiteke komikiaren inguruko historia ezagutzea. Izan ere, uste ohi da lehenengo komikiak XX. mendearen amaieran sortu zirela, Marvel eta DC comics bezalako argitaletxeek sortuak. Atal honetan, komunikabidearen bilakaera aztertuko da historiako testuinguru ezberdinetan. Lehen aipatutako definizioa kontuan hartuta, komikiaren historiaren jatorriak duela milaka urteetara koka daitezke.

3.3.1 Antzinaroa

Honen adibide argi bat margolan egiptiarrak izan daitezke. Orain dela ia 33 mende sortuta, Menna eskriba-ren hilobian, pareta oso bat okupatzen duen margolan bat dago; non sekuentzia bat jarraitzen duten irudi batzuk aurkitzen diren. Komiki hau behetik gora eta sigi-sagan irakurtzen da.

Komiki honetan beraz, uztaren biltegiartze prozesua azaltzen da. Hasieran, hiru nekazari ikusi daitezke haien igitaiekin garia ebakitzen. Gero saskietan garraiatzen dituzte garia eultzitzera eramateko (aldi berean bigarren planoan, nekatuta dauden bi neska ikus daitezke, eta bi gizon zuhaitz baten azpian atsedena hartzen, horietako bat

txirula bat jotzen). Ondoren tiraderak karrakatzen dituzte gari-alfonbra lodi bat osatu arte, eta gero idiek alea zapaltzen dute oskolak apurtzeko. Mennak berak prozesu osoa begiratzen du goitik (bere aurpegia etorkizuneko agintari belaunaldiek erauzi zuten), eskriba batzuek beren tabletetan uzta zenbatzen duten bitartean, baserritar batzuk zergak ez ordaintzeagatik jipoitzen dituzte...



Irudia 2 Mennaren hilobiko margolana

Hau komikia beste ikasgaiak zeharka lantzeko tresna bat delaren froga da. Adibidez antzinako Egipto lantzeko baliabide didaktiko bat izan daiteke, garaiko ekonomia eta gizartea nola antolatzen zen adierazten duen lehen mailako iturri bat delako. Gainera, interesgarria izan daiteke sekuentzia irakurtzeko ordena nola antolatuta dagoen aztertzea eta guk egun erabiltzen dugunarekin alderatuz

3.3.2 Erdi Aroa

Beste adibide bat, *códices mixtecos* edo kodex mistekoak dira. Idazkera piktografikoa¹ duten dokumentu batzuk dira, kultura mistekoa sortuak. Horien artean, Nutall-Zouche kodexa dago, eta, honen barnean, *Zortzi Oreina* edo *Jaguarreko Atzapar* deitzen zen heroi militar eta politikoaren epopeia aurkitzen da. XI. mendeko kazike mistekoa izan zen. 1519 inguruan aurkitutako kolonaurreko eskuizkribu hau, eskuinetik ezkerrera eta sigi-sagan irakurtzen diren 44 orrialdeko eta 11,22 metroko luzera duen tira luze batean idatzita dago.

¹ Soinuak ez baizik, objektuak irudikatzen dituzten zeinu grafiko bidezko idazketa mota.



Irudia 3 Zortzi Oreina edo Jaguarreko Atzaparren epopeiaren zati bat

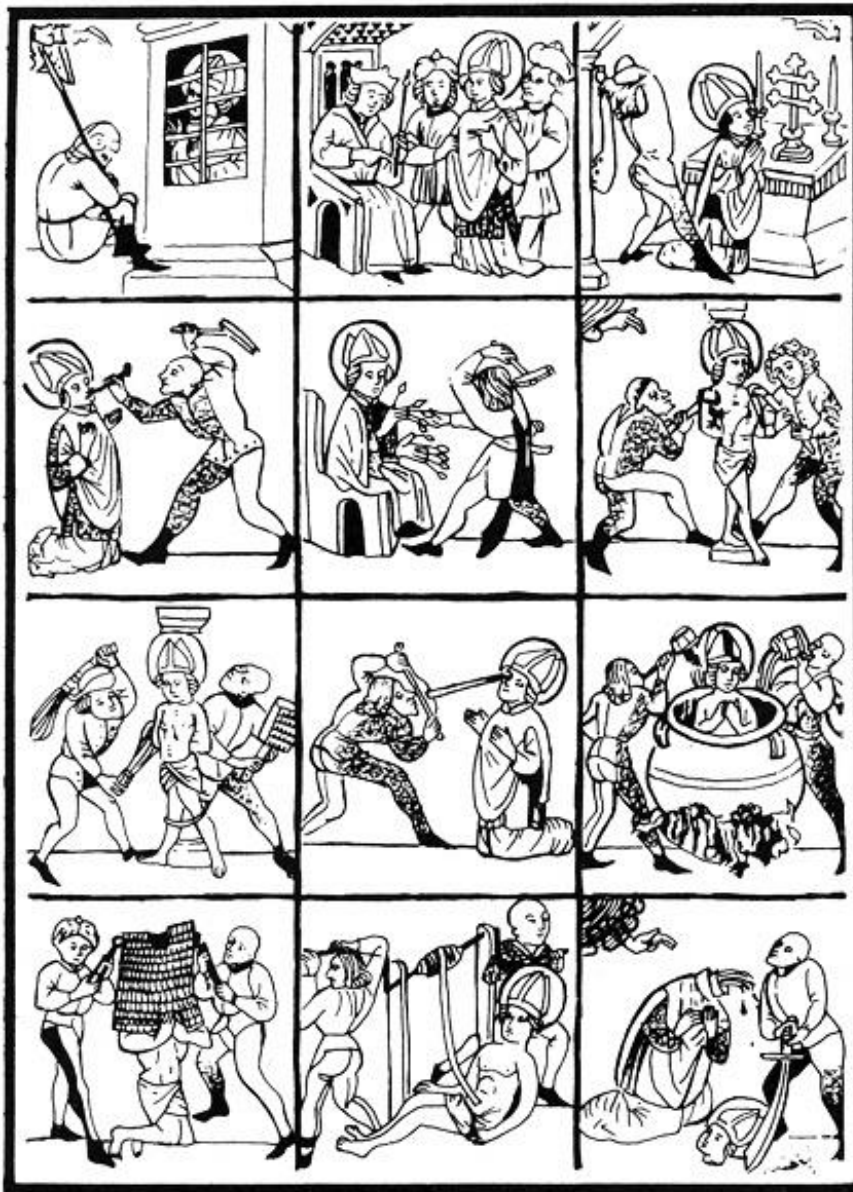
Komiki gisa identifika ahal den beste lanetako bat Bayeuxen tapiza da. Hirurogeita hamar metro baino gehiagoko luzera duen oihal brodatu bat da, XI. mendean sortuta, normandiarrek Ingalaterra konkistatu zutela kontatzen duena. Ez dira artelan honen autoreak nor den (edo nortzuk diren) zehazten duen dokumenturik. Ezkerretik eskuinera irakurtzen da, eta konkistaren gertaerak ordena kronologikoan antzeman daitezke. Mexikoko kodexean bezala, ez dago eszenak mugatzen dituen binetarik, baina bai gaien arabeko banaketa.



Irudia 4 Bayeux-en tapizaren zati bat

Ikusi dezakegunez, historian zehar sekuentzia bisualak irakurketa norabide ezberdinetan idatziak izan dira. Honi erreparatzean, arte sekuentzialak eskaintzen duen beste onura bat identifikatu dezakegu. Hala nola, komikiak irakurtzean sortzen diren eskemek aukera ematen die ikasleei lateralitatearen eta irakurketa zein idazketaren eskemak finkatzeko. Era berean, testuen denbora-espazioaren antolamenduaren zentzua garatzeko aukera eskaintzen dute.

Inprentaren asmakizuna, iraultza kultural handi bat suposatu zuen, eta honek komikiaren munduan ere eragina izan zuen. Inprenta erabiliz sortutako komiki goiztiar baten adibidea *San Erasmoren torturak* da. 1460. urtearen inguruan anonimoki sortutako komiki hau, besteak ez bezala, binetak erabiltzen ditu gertakizunaren momentu desberdinak bereizteko, hamabi binetaz zehazki, eta gaien arabera banatuta daude. Ezkerretik eskuinera eta goitik behera irakurtzen da. Hau komikiaren erabilera didaktiko goiztiar moduan interpretatu ahal da, izan ere, santu baten istorioa kontatzeko indar bisual handia daukalako eta oso modu ulergarri eta argian aurkezten delako narrazioa.



Irudia 5 McCloudek sortutako San Erasmoren torturen errepresentazioa

Honez gain, aipatu beharra dago erlijio katolikoren historian zehar, ez soilik erdi aroan, arte sekuentzialaren adibide ugari aurki daitekeela eliza eta bestelako eraikin erlijiosoetan. Normalean, Bibliaren pasarteak kontatzen dituzten margolanak dira, sekuentzia moduan bata bestearen ondoan jarrita, populazioa hezteko helburu didaktikoarekin. Margolan hauek magnitude izugarritzko obra arkitektoniko hauen atarietan eta paretetan margotuak izaten oi dira, honen adibide bikaina Kapera Sixtinoa da, non beste lan batzuen artean Moisesen eta Jesusen bizitza aurki ditzakegu modu bisual batean errepresentatuta.

3.3.3 Aro modernoa

William Hogarth mendebaldeko komikien aitzindaritzat hartzen da. Artista britainiarra, grabatzailea, ilustratzailea eta margolari satirikoa izan zen. Bere lanen artean erretratuak eta *Ohitura Moral Modernoak* izeneko obrak aurkitzen dira.

Azken hauek, bata bestearen ondoan segidan erakusten ziren margolan batzuk ziren, sekuentzia moduan hain zuzen ere. Horien artean Prostitutaren bizimodua, 6 margolanez osatutako sekuentzia, xehetasunez beteriko istorio bat kontatzen du, kritika sozial bat egiteko helburuarekin. 1731an argitaratu zen. Hurrengo irudian Prostitutaren bizimoduaren obra osatzen duten 6 margolanak ikus daiteke: *Londresera iristea*, *Babesle hebrearra*, *Atxiloketa*, *Bridewelleko espetxea*, *Agonia* eta *Hileta*. Hogarth bizi izan zen garaian, artea gero eta gehiago hedatzen ari zen; tabernetan, erakusleihoetan, eraikin publikoetan... ikusten hasten ziren artelanak. Geroz eta eskuragarriagoak ziren eta geroz eta publiko zabalago bati zuzentzen zuten artea. Horregatik Hogarthek gai moral modernoak margotzea erabakitzea oso egokia izan zen garai horretarako, behar bada, protestantismoaren tradizio moralizatzailetik zetorren korrontea jarraituz, garaiko gizartea eta politika kritikatzuz².



² Hogarth artelanak gero eta gehiago hedatzen ziren garai batean bizi izan zen. Erakusleiho, taberna eta eraikin publikoetan ikusten ziren, eta inprimategietan saltzen ziren. Forma berriak loratzen hasi ziren, hala nola balada, tragedia burgesa eta, bereziki, nobela izeneko fikzio forma berria. Hogarthek ideia berritzaile bat izan zuen: Gai moral modernoak margotzea eta grabatzea, idazle dramatiko gisa jorratzeko; irudia eszenatoki bat bezala interpretatzen zuen.



Irudia 6 Prostitutaren bizimoduaren obra osatzen duten 6 margolanak

3.3.4 Aro garaikidea

Hogarth komikien aitzindaria bada, komiki modernoaren aita Rodolphe Töpffer kontsideratu daiteke. Bera irakasle, politikari, idazle eta margolari suitzarra izan zen. Bere istorio satirikoetan³ karikaturak eta ertzdun binetak erabili zituen, aurrerago komikiaren propio diren baliabide bisual hauei buruz hitz egingo da sakonago. Baina bere lanaren ezaugarririk garrantzitsuena, hitz eta irudien lehenengo konbikzio interdependentea izan zen Europan.

Töpfferrek margolanak eta idazkera bateratuz, lengoaia propio bat asmatu zuen. Baina oraindik ez ziren bunbuiloak erabiltzen, testua irudiaren azpian idazten zen. Komikiaren munduan egin zituen ekarpenak oso handiak izan ziren arren, berak ez zuen inoiz bere asmakizunak izan zezakeen ahalmena begiztatu, hots, denbora pasa bezala ikusten zituen komikiak. “Töpfferrek hain hotzak ez ziren gaiak aukeratu eta bere burua

³ Rodolphe Töpfferren obra satirikoetan XIX. mendeko gizarte eta politika kritikatzeko.

pixka bat kontrolatu izango balu, edozein gorespenaren gainetik egongo zeuden gauzak sortu izango zituen” (Goethe, McCould, 1995 -tik aterata, 17.).



Irudia 7 Töpfferren lanen adibide bat

Aldizkari ingelesek tradizioa bizirik mantendu zuten XX. mendera arte, non komikiaren kontzeptua jaio zen. Garai honetan komikiak, aldizkariekin batera saltzen ziren. *Comic strips*⁴ edo komiki laburrak forma hartzen zituzten, umorezko erabilera ematen zitzaien normalean. *Yellow kid* New Yorkeko aldizkari batean publikatzen hasi zen, Richard F. Outcault sortu zituenak.

Komiki hauek hitzaren eta irudiaren arteko baturaren ohiturarekin jarraitu zuten baina oso ezaugarri bereziak zituzten. Bineten erabilerarekin esperimentatzen zuen Outcault, batzuetan ez ziren binetarik agertzen, beste batzuetan pertsonaiak ertzetatik ateratzen ziren eta beste batzuetan binetak zenbakituak zeuden irakurleak zein ordenean irakurri behar zituen jakin zezan. Binetak oso simetrikoak⁵ eta tamaina berdinekoak izaten hasi ziren lehenengo aleetan, baina denbora pasa ahala, forma eta

⁴ Irudi sekuentzia labur bat da, elkarri lotutako bineta gutxi batzutan jarria, umorea edo narrazio bat transmititzeko helburuarekin. Tradizionalki, hauek egunkari eta aldizkarietan argitaratu izan dira, baina Interneten garapenarekin, online agertzen hasi ziren, *webcomics* gisa.

⁵ Konposizioak, hau da, artearen plangintza eta obra batean dauden elementuen edo osagaien disposizioa, ikuslearen erantzunean dauka eragina. Garai honetan komikigintzan geroz eta konplexuagoa zen.

tamaina ezberdinak izaten hasi ziren. Baina komiki hauen ezaugarriarik esanguratsuena testua eta irudiaren arteko harremana da. Komikigile ebatzi behar zuten arazorik garrantzitsuenetariko bat pertsonaiei abotsa nola eman zen. Hasieran *Yellow Kid* pertsonaiari bere zira horian idazten zioten bineta bakoitzean esaten zuena. Baina gero, bunbuiloak erabiltzen hasi zen lehenengo komikietako bat da.



Irudia 8 The Yellow Kid-en adibide goiztiarra



Irudia 9 Yellow Kid-en eboluzioaren adibidea

Komikia hitzak orain arte oso konnotazio negatiboa ekarri izan du berarekin. Will Eisnerren esan zuen moduan (1985, 7. or.) “arte sekuentziala gutxietsia izan da. Bere osagai nagusiak, hau da, diseinua, marrazketa, karikatura eta idazketa, bere kabuz kontsiderazio akademikoa jaso izan duten arren, guztiak formatu bakar batean konbinatzeak hondar txikia lortu izan du literaturaren eta artearen munduan”. Hori dela eta, XX. mendeko lan berritzaile eta sormentsu asko, lehen esandako definizioan sartuko liratekeenak, ez dira komiki bezala onetsi. Hala nola, Lynd Ward-ek hitzik gabe sortutako fabula modernoak (*Gods' Man*, 1929) edo Frans Masereel-en sorkuntzak (*Mon Livre d'Heures/ Mein Stundenbuch*, 1919), komikiaren potentziala agerian utzi nahi zituztenak. Max Ernst-en *Une semaine de bonté* (1934), collagez egindako eleberri surrealista bat da. 182 orrialde ditu eta irudiak sekuentzia moduan adierazten dira (eranskinetan obra honen irudi batzuk ikus daitezke). McCloud-ek (1995) dionez, artearen historiako irakasle gutxi esango dute hau komiki bat dela, baina nahiz eta istorio konbentzionala ez izan, autorearen helburua ez da jendeak bere lana begiratzea, irakurtzea baizik.



Iruia 10 Gods' Man-en orrialde baten adibidea



Iruia 11 Masereelek sortutako binetak

Ala eta guztiz ere, etorkizunean, arte sekuentzialetako zenbait sortzailek narrazio grafikoaren ahalmen izugarria erakutsiko liokete munduari, sariak lortuz eta denboran zehar eragin handia izango luketen pertsonaiak eta istorioak sortuz.

3.3.4.1 Amerikako Estatu batuetako komikia

Hiru korrante nagusi desberdintzen dira munduan zehar: Estatu Batuetako komikia, Europakoa eta Ekialdeko Asiakoa. Hauen ezaugarriak aurrerago zehaztuko dira. Ala eta guztiz ere, Estatu Batuetako superheroien komikiei buruz hitz egin beharra dago. Izan ere, gaur egun oso ohikoa da komikiaren eta superheroien mundua gauza bera bezala orokortzea, estereotipo bat sortuz hain zuzen ere. Hau izango da aurreiritzi honi egingo zaion erreferentzia bakarra lan honetan, baina komikiaren historiarekin harreman estua dauka.

Estatu Batuetan komertzialki asko zabaltzen hasi zen komikia, komunikabide serio bezala hartzen hasi zen. Hasiera batean, aldizkariekin batera saltzen ziren komiki laburrak, 20ko hamarkadan, aldizkarietatik at saltzen hasi ziren, *comic book*-aren kontzeptua baliatuz. *Funnies on parade* (1933) izan zen arrakasta gehien izan zuen lehenengo *comic book*-a, nahiz eta atzetik lan batzuk sortu ziren jada. Orain arte, aldizkarietan publikatutako *comic strips*-en bildumak ziren besterik ez, baina laster, argitaletxeek berrerabiltzeko materialik gabe geratu ziren. Hau dela eta *Action Comics* Jerry Siegel-en eta Joe Shuster-en ideia berritzailea aurrera eraman zuten: *Superman*. Eranskinetan ikusi daiteke komiki honen azalaren irudi bat.

Action comics-en lehenengo alea (1938) superheroien komikiei eta komikiaren urrezko aroari hasiera eman zion argitalpena izan zen. Orain, munduko komikirik garestiena dela balioztatzen da. Urrezko aro honek *Batman*, *Wonderwoman*, *Captain Marvel* eta *Captain America* bezalako superheroien sorrera ekarri zuen. Istorio hauek sinpleak, zuzenak eta oso aberkoiak ziren: superheroia mundua salbatzen zuen eta kito. Hartzaile gazteei zuzentzen zatzaienez, protagonistek gazte-laguntzaile bat izaten ohi zuten, irakurleek haiekin identifikatu ahal izateko. Bigarren Mundu Gerraren hasierarekin, komikia propaganda politikorako bide bat bihurtu zen. Superheroiak gerrara joaten marrazten zituzten, soldadu nazi eta japoniarren kontra borrokatzen. Azkeneko hauek aurpegi deformatu eta karikaturizatuekin marrazten zituzten,

pertsonaia horrekiko urruntze sentsazio bat sorraraziz, ia pertsonak ez balira bezala irudikatuz.

Bigarren mundu gerra eta gero, superheroien komikiak ez ziren oso ongi saltzen ari, ez zuten interesik pizten jada. Gainera, 50ko hamarkadan, komikiaren industria krisi batean sartu zen, batez ere Frederic Wertham psikoanalistak idatzitako *Seduction of the Innocent* (1954) argitalpenekin ondoren. Argitalpen honen tesi nagusia komikiak gazteak usteltzen dituen literatura herrikoia eta kaxkarra dela azaltzen zen, eta gazteen delinkuentziaren arrazoi nagusietako bat bezala hartzen dira komikiak. Komikiaren ospea kaltetu zuen. Hauen kontra egiteko erabiltzen zen arrazoirik nagusia, beldurrezko komikietan erabiltzen zen biolentzia grafikoa zen, umeengan eragin negatiboak sortzen zituela uste zelako. Komikiek jaso zituzten presioen ondorio editore nagusiek arau batzuk ezarri zituzten haien lanekin jarraitzeko. *Comic Code Authority*-aren zigilua ez zeukaten komikiek ezin izango ziren argitaratu.

Superheroien istorioen salmentak, 50ko hamarkadaren amaieran hasi ziren berriz. 1956a komikiaren zilarrezko aroaren hasiera da, *The Flash* pertsonaiaren birsortzearekin batera (Barry Allen Showcase #4, 1956). Komiki honen azala eranskinetan aurkitzen da. Birjaiotzaren prozesu hau pertsonaia asko jaso zuten garai honetan. Orain, errealismo gehiago bilatzen zen istorioetan, pertsonaien garapen sakonagoarekin. Gainera, aleen arteko loturak egiten hasi zen, komikien arteko jarraipena sortuz. Garai honetan *Marvel*-en gorakada sortu zen, (1961) *Fantastic Four*-en lehenengo alea argitaratu zutenean, Jack Kirby-k (Jacob Kurtzberg) eta Stan Lee-k (Stanley Martin Lieber) sortu zutena. *Marvelek* sortzen zituen superheroiak desberdinak ziren; hauek orain arte argitaratuko pertsonaiak baino askoz ere humanizatuak zeuden, superahalmenak izatearen alde txarra erakutsiz. 1962ean *Spiderman*-en lehenengo alea argitaratu zuen, arrakasta handia izan zuena, eta 1963ean *Avengers* eta *X-men* argitaratu zuten.

Jack Kirby margolari, idazle eta editore bat izan zen. Komunikabidearen berritzaile handienetakotzat hartzen da eta eragin handia izan zuen honen barruan. Oso ikuspegi bisual eta adierazgarria zeukan, baina beste idazle batzuetatik bereizten ziona, eta komikien sorkuntzan erreferente bat bihurtu ziona, bere estilo propioa izan zen. Bera ilustrazioaren kontzeptutik aldentzen zen ikuspegi dinamikoagorantz. Kirbyren

arte-estiloak energiaz eta mugimenduz betetzen zituen irudiak, testuarekin sinergian eta narratibaren zerbitzuan. Aurrerago erabili zituen baliabide bisualak aztertuko dira lan honetan.

70ko hamarkadan, komikien underground⁶ mugimendu bat sortu zen. Rubert Crumb bezalako artistek, helduentzat zuzendutako lan txikiak sortzen zituzten, helburu komiko batekin. Enpresa handiek ez bezala, hauek ez zuten inolako baimenik edota mugarik jarraitu behar nahi zituzten gaiak jorratzeko. Gainera, hamarkadaren amaieran, Will Eisner-k eleberri grafikoaren kontzeptua zabaldu zuen. Eleberri grafikoak komikiaren eta eleberri tradizionalaren generoetako elementuekin du lotura. Kasu gehienetan liburu formatuan aurkezten da eta idazle bakar baten lana da. Trama luzea izan ohi du eta gai sakonak lantzen ohi ditu, giro bereziak sortuz eta pertsonaien garapen psikologikoari arreta eskainiz.

Eleberri grafikoek, istorio sakonagoak eta luzeagoak sortzeko aukera eskaini zuten. Alan Moore eta Frank Miller komunikabidearen munduan izugarrizko aldaketa suposatu zuten lanak argitaratu zituzten, hala nola *Watchmen* (1986-1987) eta *The Dark Knight Returns* (1986), oso istorio sakonak eta ilunak zirenak, baina aldi berean baliabide literarioz beteriko lan bikainak. Komiki hauetako batzuk hanbat sari irabazi zituzten literaturaren munduan, adibidez *Maus* (Spiegelman, 1980-1991) Pulitzer saria irabazi zuen 1992an, beste batzuen artean. Gai helduak, serioak eta sakonak lantzen hasi zituzten komikiek; eta hauek eskaini zezaketen baliabide propioekin mugetaraino esperimentatu eta garatu zituzten. Jada garai batean ezarri ziren zentsurarako arauak zaharkituak geratu zirelako.

Garai honetan, komikiak mota askotako gaiak lantzen hasi ziren. Gaur egun mota askotariko komikiak aurki ditzakegu. Komikiek eskaintzen duten genero, istorio, pertsonaia, lokalizazio eta garai ezbardinak hainbeste direnez, kultura, balio eta era guztietako ezagutzen transmisore gisa erabil daiteke. Gai desberdinetako komikiak

⁶ Komiki txiki autoargitaratuak ziren, askotan sozialki kritikoak edo izaera satirikokoak. Komiki konbentzionaletatik bereizten ziren *Comic Code Authority*-ak inposatutako arauak betetzen ez zutelako, hortaz, argitalpen konbentzionalak irudikatu ezin zuten edukia argitaratzen zuten; drogen, sexuaren eta indarkeriaren erabilera esplizitua barne.

ikasgelan erabiliz, modu sortzaile batean landu ahal izango ditugu gai horiek, eta ikasleen interesa eta jakin-mina piztuko ditugu, gehiago jakin nahi izateko.

3.3.4.2 Gaur egun

Gaur egun, komikiez inguratuta gaude gure eguneroko bizitzan. Komikiek izugarritzko hondar kulturala utzi dute gizartean. Komikietan asmatu ziren pertsonaiak denboran iraun dute eta komunikabide ezberdinetara, hala nola zinemara, telebistara... hedatu dira. *V For Vendetta*-n erabilitako maskara, gaur egun boterearen kontrako errebeldiaren sinboloa bihurtu da adibidez.

Teknologia berrien garapenarekin batera, kultura bisualak pisu ikaragarri bat hartu du gure gizartean. Mundu modernora etortzen direnetik, haurrek ikusmen baliabide ugari dituzte; horien artean, telebista, bideojokoak, ordenagailuak, tabletak, iragarkiak... Mass mediaren eragina egunero ikusten dugun publizitate kantitatearekin konbinatuta, informazio eta ikusmen-gainkargaren krisi baten aurrean gaudela adierazten gaitu. Irudiaren bidez informazioa eskuratzeko modu berrien agerpena sorrarazi du; etengabe berritzea, inpresionatzea eta ikuslearen arreta erakartzea bilatzen dutena.

Denborarekin, beraz, mundua irudiaren kulturarentz eraldatzen ari da. Kultura bisuala gizakiak ekoitzi eta manipulaturako irudiek osatzen dute, eta, beraz, esanahiz eta intentzior hornituta daudela irakastea ezinbestekoa da irakasle bezala. Hau dela eta ikasleen iritzi kritikoa garatzeko tresna paregabea izan daitezke komikiak. Ikus-alfabetatzea (ikus-komunikazioak deszifratzeko, erabiltzeko eta lantzeko gai izatea) funtsezkoa da egungo munduan arrakasta pertsonal eta profesionala lortzeko. Komikiak irakurtzeko, ezinbestekoa da alfabetatze bisuala izatea, eta aldi berean, komikiak hau garatzen laguntzen dute.

Egun, komikiak aldizkarietan agertzen jarraitzen dira *comic strip* moduan, baina gaur egun askoz ere forma anitzagotan aurki ditzakegu; adibidez *comic book*-ak, eleberri grafikoak, haurrentzako album irudiztatuak, argazki-nobelak, formatu digitalean egindako *webcomic*-ak, jarraibide testuetan... Hauek dira arte sekuentzialaren ekoizpen nagusiak. Hala ere, komunikabide honen potentziala gero eta nabarmenagoa da,

komikien kalitatea hobetzen joan baita, bai formari dagokionez, bai edukiari dagokionez (Eisner, 1985).

Hain da horrela, Estatu Batuetako hainbat eskolatan komikia derrigorrezko irakurketa bezala proposatzen dutela komikia. Moon Girl (2015) da adibidez ikastetxeek aukeratzen komiki nagusietarako bat. (Eranskinetan komiki honen lehenengo alearen azala ikus daiteke). Komikia honen protagonista 9 urteko neska beltza da, zientzian aditua da oso eta tyrannosaurus bat du lagun, zeinarekin abentura asko bizitzen duen. Komiki hau, super heroien komikietan estereotipo matxistak eta arrazistak bihurtu diren protagonista gizon, txuri eta indartsuekin egiten du talka. Izan ere, komiki honen protagonista pertsona arraro samarra bat da, ez duena bere gizartean nabarmentzen, baina aldi berean ez dena honi egokitzen ere ez. Hau dela eta, komiki honekin hainbat gai landu daiteke klasean, adibidez genero berdintasuna, arrazakeria, gizarte rola, edertasun-kanonak... Hau, komikien estereotipoekin amaitzeko bidea izan daiteke, ikasleen iritzi kritikoa garatuz. Will Eisnerrek esaten zuen moduan, “Komikiari buruzko interes pedagogikoak giro onuragarri bat sustatuko luke eduki duinak sortzeko eta, oro har, komunikabidea hedatzeko” (Eisner, 1985, 7. or.).

Komikien garapena sustatzen duen pertsona bat azken urte hauten Asier Mensuro da, geografia eta historiako lizentziatua, artearen historian espezializatuta. Erakusketa-komisarioa eta kultura-kudeatzailea da eta *El arte en el cómic* bezalako erakusketak sortu ditu, Espainia osoan zehar erakutsia izan dena. Aldi berean *La pintura en el cómic* (Mensuro 2014) izeneko liburu bat argitaratu zuen 2014ean, non bi diziplinen arteko harremana aztertzen duen.

Komikia garai eta munduan zehar zibilizazio ezberdinetan erabilia izan den komunikatzeko baliabide bat da. Honek unibertsalitate zentzu bat ematen dio. Baina aldi berean, orain dela gutxi arte ez da komunikabidearen gaitasun eta mugei buruz ia ezer ikertu, sorkuntza paregabe bat bihurtuz.

3.4. Kode bikoitzaren teoria

Baliabide bisualek giza kognizioan daukaten eraginak deskribatu, azaldu eta aurreikusi ditzakeen teoria bat *Dual Coding Theory* (DCT) edo Kode Bikoitzaren Teoria (KBT) izan daiteke. Allan Paiviok proposatu zuen 1971ean

Liu-k (2004) Kode Bikoitzaren Teoriak, hizkuntzaren natura eta irudiak lotzen dituena, ikerketa eta teoria hauek batzeko esparru teoriko bat eskaintzen duela defendatzen du.

Gizakion kognizioa paregabea da, hizkuntza eta hitzezkoak ez diren objektu eta gertaerak aldi berean tratatzeko espezializatu delako. Hare gehiago, hizkuntza sistemak informazioa jasotzeaz eta ekoizteaz arduratzen den aldi berean, funtzio sinboliko bat betetzen du hitzezkoak ez diren objektu, gertaera eta portaerei dagokionez. (Pavio 1986, Liu-k aipatuta, 2004)

3.5. Komikiek irakurmenean duten eraginari buruzko ikerketak

3.5.1 Irudiek hizkuntzaren ikas-prozesuan daukaten eragina

Purnell eta Solman (1991) irudiek lehen hizkuntzako (H1) ikas-prozesuan dauzkaten eraginak ikertu zituzten. Egin zuten lehenengo esperimentuan, testu sinple bera 25 ikasleez osatutako hiru multzoei banatu zitzaienten, bana ikasle bakoitzarentzat. Testuarekin batera, informazio gehigarria eman zieten ikasleei, (A) taldean irudi moduan eskaini zitzaienten informazio hori, (B) taldean testu moduan eta (C) taldean irudia eta testua aldi berean aurkeztu zieten.

Ulermen frogar bat egin eta gero, informazio gehigarria soilik irudi bezala aurkeztea, ez zuen testuaren oinarritzko ulermena hobetu. Baina informazio gehigarria testua eta aldi berean irudi batean jaso zuen taldeak, (C) taldeak, beste biak gainditu zituen.

Eraitza hauek aditzera ematen dute irudi moduan agertzen den eduki teknikoa ulergarriagoa izango dela soilik testu moduan aurkezten den informazioa baino. Eta informazio hau aurkezteko modurik hoberena biak konbinatuz dela.

Hau oso esanguratsua da, hots, komikia testua eta irudia batzen dituen komunikabide bat delako. Gainera, Kodigo Bikoitzaren Teoria berresten du, testuaren kodigo berbalaren eta irudien kodigo ez berbalaren batura ulermen handiagoa sustatzen duelaren frogar delako.

3.5.2 Baliabide bisualen eragina irakurmenean

Ikerketa askok, baliabide bisualek testu baten informazioa ulertzerako orduan daukaten eragina aztertu dute. Hauek funtzio ezberdinak bete ditzaketela ondorioztatzen da, hala nola:

- *Errepresentazioa*: Baliabide bisualek testuan ageri den informazioa errepikatzen dute.
- *Organizazioa*: Baliabide bisualek testuaren kohesioa sustatzen dute.
- *Interpretazioa*: Baliabide bisualek informazio gehigarria eskaintzen diote irakurleari.
- *Transformazioa*: Baliabide bisualek testuaren informazio garrantzitsuena azpimarratzen dute, hau gogoratzea errazten duen modu batean.
- *Funtzio estetikoa*: Baliabide bisualak haien ezaugarri estetikoengatik erabiltzen dira, edota irakurlearen interesa pizteko. (Liu, 2004)

3.5.3 Komiki laburren eragina irakurmenean

Wright-ek eta Sherman-ek (1994) *comic strips* edo komiki laburrak ingelesa irakasteko baliabide egokia egiten zituzten ezaugarriak aztertu zituzten. Haien ikerketan, ikertzaileek komiki laburren irakurgarritasuna (hauekiko interesa eta hauen baliagarritasuna, egokitasuna, ulergarritasuna eta malgutasuna) ikasle eta irakasleentzako aztertu zuten. Autoreek iradoki zuten komiki laburrak eraginkortasunez erabil daitezkeela irakurtzeko trebetasunak lortzeko gelan, proposatzen duten hiru urratseko eredu batean.

Beste ikerketa batean, Shermanek eta Wrightek (1996) egunkariaren komiki laburrak erabiliz metodo bat proposatu zuten, lehen eta bigarren hezkuntzako ikasleentzako pentsamendu-maila handiagoko jarduerak sustatzeko (Bloom-en taxonomiaren eredu jarraituz). Urte batzuk geroago (1999), ikertzaileek esan zuten irakasleek literatura, maila handiagoko pentsamendua eta idazteko trebetasunak susta ditzaketela, ikasleak hitzak eta irudiak konbinatzera eta komiki laburrak sortzera animatuz.



Irudia 12 Bloom-en taxonomiaren eredu irudikatzen duen piramidea

Williams-ek (1995) komikia material hezigarri gisa ikertu zuen bigarren hizkuntza (H2) gisa ingelesez hitz egiten zuten ikasleentzako, bereziki, maila ertain eta txikiko diskurtsoa eta gaitasun interaktiboak zituzten pertsonentzako. Ikertzaileak ikusi zuenez, H2ko ikasgeletan komiki laburrak erabiltzea lagundu diezaieke ikasleei marrazkien hizkuntzari buruz hipotesiak egitea, pragmatikari buruz kontzientziaztea eta hizkuntzak dituen erregulartasun eta normak barneratzea.

3.5.3.1 Liu-ren esperimentua

Liu-k (2004) komiki laburren eragina H2ko ikasle txinatarren irakurmenean ikertu zuen. 107 unibertsitateko ingeleseko ikasleak hautatu zituen esperimentu bat egiteko. Hauek bi taldetan banatu zituen: erdi-mailako talde bat eta goi-mailako beste bat. Bi testu sortu zituen ere, lehengoa erdi-goi mailakoa eta bestea behe-mailakoa. Hau izanda, hurrengoa egin zuen: talde bakoitza beste lau talde txikietan banatu zituen, lehenengo azpitaldeari (T1) bakarrik behe-mailako testua eman zitzaion, bigarrenari (T2) behe-mailako testua komiki labur batekin eman zitzaion, hirugarrenari (T3) goi-mailako testua eta laugarrenari (T4) goi-mailako testua komiki laburrekin. Jasotako datuak ebaluatu eta 1etik 4ra sailkatu ziren, testuarekiko zeukaten esanahi semantikoaren arabera.

Ikasketaren emaitzek erakutsi zuten goi-mailako testua komikiarekin hartu zuten behe-mailako ikasleek askoz ere puntuazio handiagoa lortu zutela goi-mailako testua

bakarrik hartu zuten behe-mailako ikasleek baino. Aldiz, goi-mailako testua komikiarekin hartu zuten goi-mailako ikasleen emaitzak, goi-mailako testua soilik hartu zuten goi-mailako ikasleen nota berdintsua atera zuten, ez zen hobekuntza esanguratsurik egon. Azkenik, goi-mailako ikasleek maila apalekoak baino nota altuagoak atera zuten komiki laburrekin edo gabe.

Aniztasunaren arretarekin lotu dezakegu esperimentu hau, izan ere ikerketa honen emaitzei erreparatuz, ondorioztatu daiteke komikiaren erabilerak ikasleek izan dezaketen ikaskuntza beharrei moldatzen dela. Izan ere, naiz eta goi-mailako ikasleen ulermenarengan eraginik ez izan, aberasgarria gerta dakieke, eta behe-mailako ikasleenetzat lagungarria gertatu zitzaien. Honen arrazoiak azaltzeko Merçek egin zuen esperimentuarekin alderatuko dugu hau. Baina testuen ulermenari dagokionez, komikiak ikasleen beharrak prebenitzeko eta hauei aurre egiteko lagundu dezakeen tresna baliagarria izan daiteke.

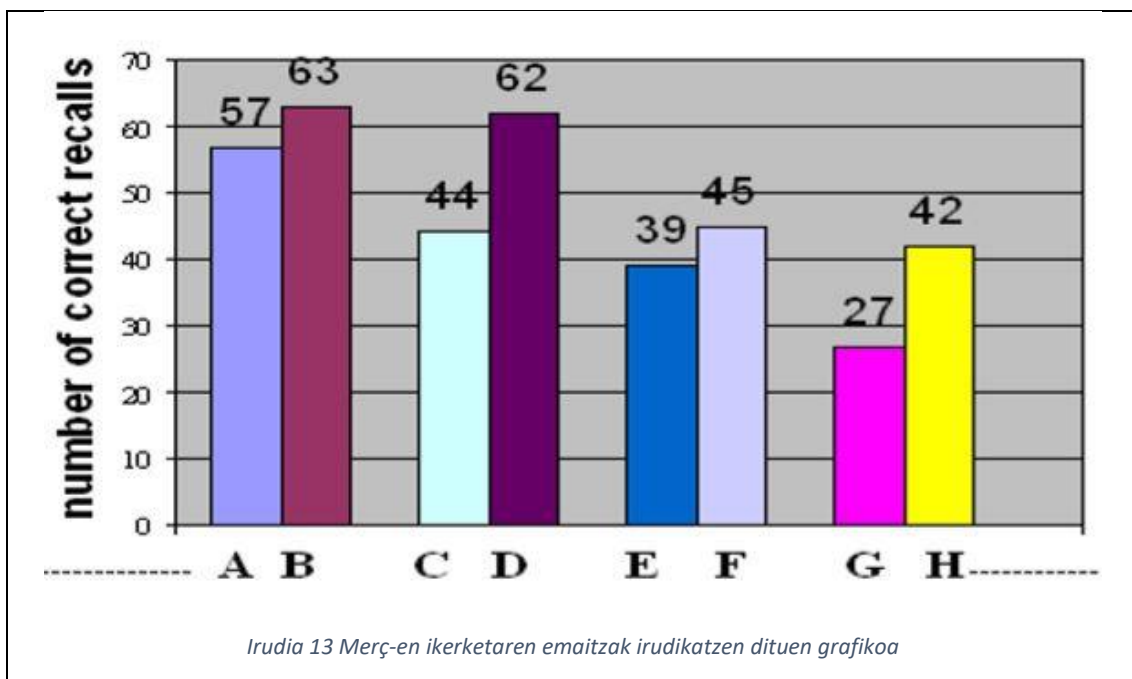
Ikerketaren emaitzetan oinarrituta, ikertzaileak dio gai dela Kode Bikoitzaren Teoria baieztatzeko, baita baliabide bisualen erabileraren ondorio dk ere irakurmenean. Halaber, Liuren ikerketak iradoki zuen komiki laburrak erabiltzeak nabarmen hobetu zuela behe-mailako ikasleen errendimendua, baina eragin gutxi izan zuela goi-mailako ikasleengan. Ikerlariak aipatzen du ikerketa gehiago behar direla testuinguru desberdinetan, gaiari buruz jakintza gehiago izateko.

3.5.3.2 Merç-en ikerketa

Ikerketa hauetan oinarrituz, Merç-ek (2013) komiki laburrek ingelesa H2 bezala duten ikasle turkiarrengan daukaten eragina aztertu zuen. Horretarako unibertsitateko 167 ikasleekin esperimentu bat gauzatu zuen, Liuk egin zuenaren antzera. Berriz ere, ikasle hauek bi taldetan banatu zituen: goi-mailako ikasleak eta erdi-mailako ikasleak. Ikertzaileak Liuk sortutako bi testuak erabili zituen, goi-mailako testu bat eta behe-mailako testu bat. Bi talde nagusiak beste lau azpi-multzotan banatu zituen: lehenengo azpitaldeari (T1) bakarrik behe-mailako testua eman zitzaion, bigarrenari (T2) behe-mailako testua komiki labur batekin eman zitzaion, hirugarrenari (T3) goi-mailako testua eta laugarrenari (T4) goi-mailako testua komiki laburrekin. Talde hauei ulermen frogak bat pasa zitzaientz geroago ikerlariak ebaluatu eta 1etik 4ra sailkatu ziren.

Kasu honetan emaitzak ez ziren berdinak izan. Lehenik eta behien emaitzak bildu eta ehunekotan adierazi ziren. Hurrengo grafikoan ikusi ahal den moduan, komiki laburrak testuarekin batera irakurri zituzten parte-hartzaile guztiek komikirik gabe egin zutenek baino emaitza altuagoak atera zuten. Goi-mailako parte-hartzaile guztiek behe-mailako ikasleak baino nota altuagoa lortu zuten. Azkenik, behe-mailako testu bat irakurri zuten parte-hartzaileek goi-mailako testu bat irakurri zutenek baino hobeto egin zuten azterketa.

Hurrengo irudian ikerketaren emaitzak modu grafiko batean errepresentatzen dira: (A) zutabea goi-mailako ikasleak dira, behe mailako testuarekin eta komikirik gabe; (B) zutabea goi-mailako ikasleak dira, behe-mailako testuarekin eta komikiekin; (C) zutabea goi-mailako ikasleak dira, goi-mailako testuarekin eta komikirik gabe; (D) zutabea goi-mailako ikasleak dira, goi-mailako testuarekin eta komikiekin; (E) zutabea behe-mailako ikasleak dira, behe-mailako testuarekin eta komikirik gabe; (F) zutabea behe-mailako ikasleak dira, behe-mailako testuarekin eta komikiekin; (G) zutabea behe-mailako ikasleak dira, goi-mailako testuarekin eta komikirik gabe; (H) zutabea behe-mailako ikasleak dira, goi mailako testuarekin eta komikiekin



Ikerketa honen emaitzen arabera, komiki laburrak zituzten ikasleek, hauek ez zutenak baino hobeto jardun zuten, ikasleen eta testuaren maila kontuan hartu gabe.

Ikerlariak ondorioztatzen du, komiki laburren eta bestelako baliabide bisualen erabilera irakurmena errazten duten efektu bat sortzen dutela. Gainera, emaitza hauek kode bikoitzaren teoriarekin bat datozela defendatzen du. Izan ere, KBTk dio irakurketa-prozesuak gutxienez bi kodetxe-sistema dakarrela: hitzezko sistema bat (edo berbala) eta hitzik gabeko sistema bat (edo ez-berbala). Bi sistema hauek elkarri lotuta daude, baina independenteak dira haien artean. Teoria hau gai da komiki laburren eragin nabarmena irakurmenean azaltzeko. Kasu honetan komikia baliabide ez-berbala izango litzateke testuan agertzen den informazio bisualari lotuta.

3.5.3.3 *Bien arteko eztabaida*

Liu-ren (2004) eta Març-en (2013) ikerketak hainbat antzekotasun dituzte. Biak datoz esatean komiki laburrak eta baliabide bisualak ondorio positiboak dituztela irakurmenean. Biak kodigo bikoitzaren teorian oinarritzen dira hori argudiatzeko. Baina Luik ondorioztatu zuen komiki laburrek behe-mailako ikasleen errendimendua soilik hobetzen zutela, baina eragin gutxi izan zuela goi-mailako ikasleengan. Merçeren kasuan berriz, komiki laburrek parte-hartzaile guztiei egin zion onura, ez soilik behe-mailako ikasleei.

Hau dela eta Merçek hainbat ikerlariei egiten dio aipu desberdintasun hauei erantzuna emateko. Izan ere, Nassaji-k (2003) esan zuen bezala, hizkuntzalaritza aplikatuko irakaslea Viktoriako unibertsitatean, faktore asko eragiten dute irakurmenaren eraginkortasunean, hala nola, hitzen ezagutza, prozesamendu fonologikorako trebetasunak, prozesamendu ortografikorako trebetasunak eta prozesamendu sintaktikorako trebetasunak. Faktore hauek goi eta behe mailako irakurleei eragiten diete.

Gaitasun hauek direla eta, Gambrell, hezkuntza irakaslea Eugene T. Moore hezkuntza eskolan, eta Jawitz (1993) esan zuten moduan, testua irakurtzean irudi mental induzituak sortzen dira. Horregatik, testuarekin harremana dituzten irudiei arreta ematea faktore garrantzitsua izan daiteke ulermena sustatzeko, irudi mentalen sorkuntza sustatu dezakelako. Ikasleek testuaren hizkuntza-zailtasunarekin lotutako zailtasunak badituzte testua irakurtzen ari direnean, komiki laburrak hizkuntzari egiten dion ekarpenari jar diezaioke arreta. Honek azaldu dezake tira komikoa zuten ikasleak besteak baino hobeto aritu izana. (Schmidt 1990, Mitchell & Myles-ek aipatuta, 1998)

4. PRAKTIKAREKIN LOTURA

Orain arte adierazitakoarekin, badirudi komikiak eragin onuragarri bat izan dezaketela irakurmenean. Puntu honetan zehaztuko da komikiek erabiltzen dituzten baliabide bisual nagusiak zein diren eta ze efektu sor ditzakete irakurlearengan. Izan ere, komunikabide honen arrakasta edo porrota irakurleak irudiaren esanahia ulertzeko duen erraztasunarekin eta honek inpaktu emozionala sortzeko duen erraztasunarekin neurtzen da.

Izan ere, komiki irakurleek modu argi eta erakargarrian kontatutako istorio entretenigarriaz gozatzea espero dute. Horregatik, komikigileek istorio sekuentziala bat nola egituratu jakin behar dute, eta pertsonaia eta trama interesgarriak sortu. Baina garrantzitsuena istorioa elkarren segidako binetetan kontatzeko, ikus-alfabetatze gaitasunen erabilpena da narrazioa eta ilustrazioa uztartzeko.

Erraza da gaiaren ildoak galtzea arte plastikoei buruz hitz egitean. Izan ere milimetroz milimetro aztertuko bagenu komikiaren munduan aurki ditzakegun elementu guztiak, lan luzeegi bat izango zen hau. Beraz, naiz eta etorkizunerako proiektu interesgarri bat bada ere, hemen komikiaren bost alderdi nagusi landuko dira: Komikiaren hiztegi bisuala (errepresentazioa, ikonoa eta karikatura bezalako kontzeptuekin), gutterra eta itxieraren efektua (komikiari bizitza ematen dion fenomeno), denbora nola irudikatzen den komikietan, lerroak eta ikus metaforak, eta azkenik kolorea.

Puntu honetan azaldutako informazioarekin espero da hezkuntza-testuinguru batean komikia lantzeko oinarritzko tresna batzuk eskaintzea. Komikia ulertzeko, irakurtzeko, aztertzeko edota sortzeko gai diren ikasgelak sortzeko.

4.1 Komikiaren hiztegia



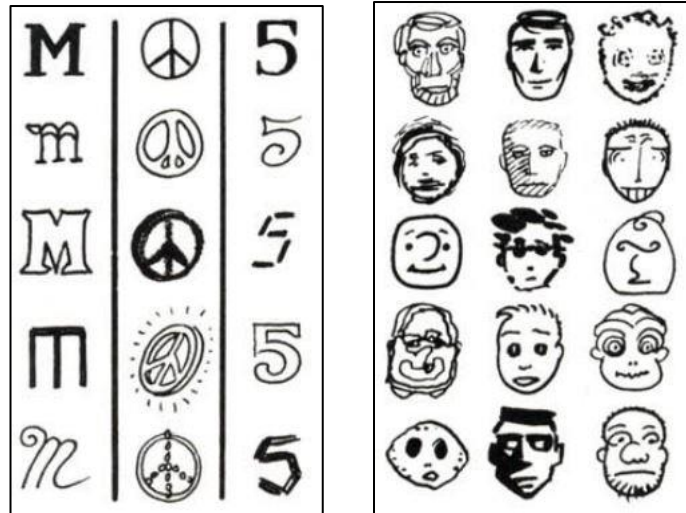
Irudia 14 Magritte-en Irudiaren faltsutasuna

Goian ikus daitekeen irudia Magritte-ren koadro bat da, *Irudien faltsutasuna* izenekoa. Inskripzioa frantsesez idatzita dago eta honela itzultzen da: Hau ez da pipa bat. Eta, jakina, ez da pipa bat, pipa baten koadroa baizik. Hau errepresentazioaren kontzeptuari egiten dio erreferentzia, errealitatea ordezkatzeko duen irudi baten aplikatzea, komikiaren hiztegiaren oinarritzkoa den kontzeptua. Hau da komikiaren hiztegiari buruz hitz egitean, ezinbestekoa da ikonoaren mundua ezagutzea.

Ikono hitza, esanahi asko dituen arren, pertsona, leku, gauza edo ideia bat irudikatzeko erabiltzen den irudi bati erreferentzia egiteko erabiltzen da lan honetan, McClouden erabiltzen duen bezala (1995). Ikono terminoa eta sinboloa ez dira nahastu behar, sinboloak kontzeptuak, ideiak eta filosofiak errepresentatzeko erabiltzen diren irudiak baitira, eta beraz, ikonoaren kategoriaren barne daude. Beraz, sinbolo guztiak ikonoak dira baina ikono guztiak ez dira sinboloak.

Gero, hizkuntzaren, zientziaren eta komunikazioaren ikonoak daude. Ikono hauek esfera praktikoaren ikonoak osatzen dituzte. Azkenik, marrazkiak deituriko ikonoak daude: irudikatzen dituzten motiboen antza izateko asmatutako irudiak. Baina marrazkiaren eta irudikatu nahi denaren arteko antzekotasuna aldatzen denez, eduki ikonikoaren maila ere aldatzen da.

Ikono ez-piktorikoetan, esanahia finkoa eta absolutua da. Bere itxurak ez die esanahiei eragiten, ideia ikusezinak adierazten dituztelako. Marrazkietan, ordea, esanahia arina eta aldakorra da, irudiaren arabera. Errealitatearekin duen antzekotasuna graduazio ezberdinekoa da.

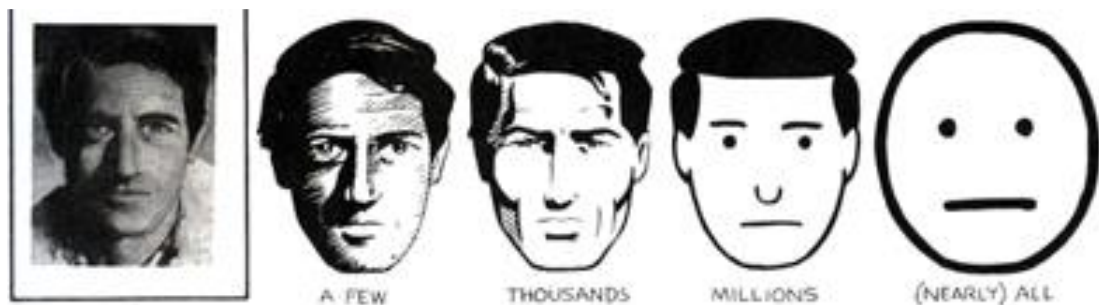


Irudia 15 Ikono ez-piktorikoak eta marrazkien arteko aldea

Hitzak erabat abstraktuak dira, hau da, ez dute irudikatzen dutenarekin inolako antzik. Baina marrazketan, abstrakzio-maila aldakorra da. Marrazki batzuetan, haien errealismo-maila hain da handia, erraza dela bata bestearekin nahastea. McCloudek (1995) ikono piktorikoak antolatzeko ordena bat proposatzen du:

Argazkigintza eta marrazki errealista dira bizitza errealeko kontrapartidekin antz handiena duten ikonoak. Gauza askok bereizten dituzte hauek errealtatetik: tamaina, ez dira mugitzen, ez dute zertan kolorerik izan beharrik... baina ikono piktorikoei dagokienez, oso "errealistak dira.

Zerbait abstraktuagoa da abenturazko komiki askoren berezko marrazketa estiloa. Ondoren ikusi dezakegun irudian bezala, ingerada eta itzal batzuk besterik ez dira ageri, baina ez da batere kostatzen giza aurpegi baten marrazkia dela antzematea.



Irudia 16 McCouldek marraztutako abstrakzio mailak

Gure irudia abstrakzionatzen eta sinplifikatzen jarraitzean, gero eta gehiago urruntzen gara argazkiko aurpegi errealetik. Orduan, zergatik dirudi hain onargarria azken aurpegi hau? Nolatan ematen du besteak bezain erreala? Zein da karikatura izeneko ikonoaren sekretua? Zergatik da hain liluragarria haur eta gizakientzat? Zergatik mundu guztiak, adina kontuan hartu gabe, sentikortasunez erantzuten du karikatura baten aurrean? Nolatan dago gure kultura karikaturaren errealitate sinplifikatuaren mende?



Irudia 17 Gure kultura karikaturaren mende irudikatzen duen collagea

McCloudek dionez, karikaturaren mundua oso zabala da, baina komikiari dagokionez, interesgarria gerta daiteke aztertzea karikaturek sortzen duten anplifikazio-efektua sinplifikazioaren bidez. Karikaturaren bidez irudi bat abstraitzen dugunean, ez ditugu irudiaren xehetasunak ezabatzen, baizik eta xehetasun batzuk nabarmentzen. Irudi bat bere funtsezko esanahira deskonposatzean, marrazkilariak esanahi hori anplifikatu dezake, marrazki errealistaren ahalmenetik kanpo dagoen zerbait.

Karikatura hitza mespretxuzko tonuan erabiltzen den arren, denboraren igarotzea arrakastaz gainditu duten klasiko askori ere aplika dakieke. Pertsonaiak eta irudiak helburu batekin sinplifikatzea tresna eraginkorra izan daiteke istorio bat kontatzeko orduan. Karikaturak gure arreta ideia batean zehazteko duen ahalmena

haren erabileraren zati garrantzitsua da, bai komikian, bai marrazkiaren munduan oro har.

Gero irudi karikaturizatuaren unibertsaltasuna dago. Adibidez, 16. irudira itzuliz, begi-bistakoa da zenbat eta gehiago karikaturizatu aurpegi bat, orduan eta jende gehiago irudikatuko duela. Karikatura bat ikustean, batez ere giza aurpegi baten karikatura, gure buruetan beste zerbait gertatzen da, azterketa sakonago bat justifikatzen duena. Gogamenak zirkulu bat, bi puntu eta lerro bat hartu eta aurpegi bihurtzeko gai izatea sinestezina gerta daiteke. Baina are sinestezinagoa da, ahalegina eginda ere, aurpegi bat ikusteari utzi ezin izana.



McCloud (1995) dionez, gizakiok izaki egozentrikoak gara. Gauza guztietan islatuta ikusten dugu geure burua, identitate emozionalak ematen ditugu hauek ez daukaten objektuei, eta mundua gure antzera eraldatzen dugu.

Bi pertsonak elkarri hitz egiten diotenean, normalean aurpegira begiratzen diote elkarri, bestearen ezaugarriei zehatz-mehatz begiratuz. Era berean, bakoitzak bere aurpegiaren etengabeko ezagutza sortzen du. Baina ezagutza hori ez da oso argia, baizik eta azaleko kontzeptu bat, ingerada-sentsazio bat, kokapen-sentsazio zehaztugabe bat... karikatura bat bezain sinplea eta oinarritzkoa den zerbait alegia. Hau dela eta, aurpegi bateko argazki edo marrazki errealista bat begiratzean, beste baten aurpegia bezala ikusten dugu, baina karikatura bat ikustean, geure burua ikusiko dugu.

Egilearen arabera, hori da marrazki bizidunekiko dugun liluraren arrazoi nagusia. Hala ere, beste faktore batzuek ere garrantzi handia dute, hala marrazkiarekiko identifikazio unibertsala, sinpletasuna eta hauek dituzten haur-ezaugarriak. Karikatura

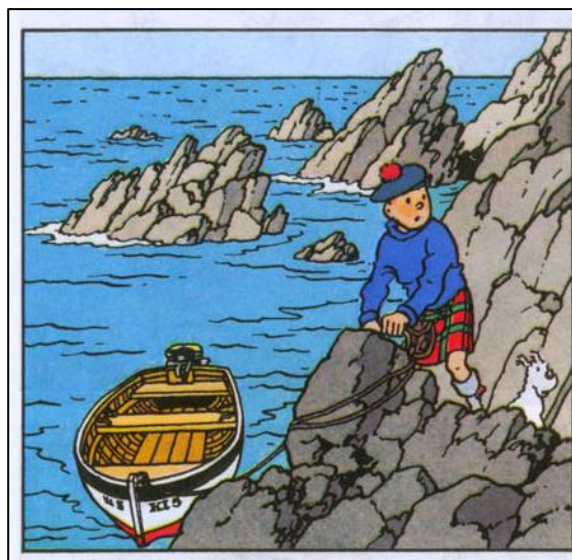
gure nortasuna eta kontzientzia xurgatzen dituen hutsune bat da. Beste mundu batera bidaiatzeko aukera ematen digun bitarteko bat. Karikaturek, ez digute pertsonaien kredo politikoaz pentsarazten, edo gaur goizean zer bazkaldu duen, edo non erosten duen arropa; kontzeptuak dira besterik ez. Guk ematen diegu bizitza, ez dugu pertsonaia hori nor izan daitekeen kontuan hartzen, esaten edo adierazten duen horretan baizik.

Orain arte aurpegiei buruz bakarrik hitz egin dugu, baina norberaren kontzientzia ez-bisualaren fenomenoak gorputz osoari aplikatu dakiogoe. Adibidez, ez ditugu gure eskuak ikusi behar hauek non dauden jakiteko. McClouden McLuhan (1964) aipatzen du jendeak objektu bizigabeekin tratatzen duenean kontzientzia ez-bisuala azaltzeko. Gidatzean, adibidez, gure bost zentzumenek ematen diguten baino informazio gehiago jasotzen dugu. Auto osoa dago gure buruan (ez soilik ukitzen, sentitzen eta entzuten ditugun zatiak). Hortaz autoa gure gorputzaren hedadura bihurtzen da, auto bihurtzen gara. Izan ere, auto batek beste baten aurka talka egiten duenean, seguru asko kaltetutako ibilgailuaren gidariak hau esango duela: "Eman dit", "Nire autoari eman dio" edo "bere autoak nireari eman dio" esan ordez. Egunero gure nortasuna eta kontzientzia objektu bizigabe askori ezartzen diegu, hala nola gure arropari, betaurrekoei, telefonoari... Edonola ere, gure kontzientzia kanporantz doa beti, gure nortasun zabalduaren objektua barne hartuz. Gure izate biologikoaren kontzientzia irudi kontzeptual eta sinplifikatua den bezala, hedapen horien kontzientzia ere oso sinplifikatua da.

Idazleak dioen moduan, nortasuna kontzeptuen munduaren barne dago, ezin da ikusi, entzun, usaindu, ukitu edo dastatu. Ideia bat besterik ez da. Eta gainerako guztia (hasieran) sentimen-munduari dagokio, gugandik kanpo dagoen mundua hain zuzen ere. Pixkanaka, gugandik haratago goaz eta ikusmenarekin, usaimenarekin, ukimenarekin, dastamenarekin eta entzumenarekin egiten dugu topo, inguratzen gaituen mundua ezagutzera bultzatzen gaituena. Baina laster ohartzen gara mundu fisikoko objektuek beste aldera ere zeharka dezaketela eta, horrela, nortasun propioarekin. Bizitza ematen diegu gure nortasunaren zati gisa ditugunean. Karikaturak mundu fisikoaren itxura ideien zerbitzura uzten duenez, karikatura kontzeptuen munduan kokatzen da. Marrazketa errealistaren bitartez, margolariak kanpoko mundua deskribatu dezake, eta karikaturaren bitartez, berriz, barnekoa.

Narrazio grafikoan karikatura erabiltzen denean, istorio horren mundua bizitzaz gainezka dagoela irudi dezake. Esan liteke objektu bizigabeek, marrazteko estilo honetan, berezko identitateak dituztela, eta beraz, ez litzaiguke zentzugabea irudituko objektu horietako bat abesten hasiko balitz adibidez. Baina karikaturak erabiliz, xehetasun asko galtzen dira. Aldiz, marrazkilariak mundu fisikoaren edertasuna eta konplexutasuna islatu nahi baldin baditu, errealismo-maila jakin batera jo beharko du.

Aurpegia eta gorputza marraztean, ia marrazkilari guztiek karikatura erabiltzen dute, pixka bat bada ere. Marrazkilari erreelistenak ere, errealismo fotografikotik urrun daude. Izan ere, edozein motatako narratzaileak badaki arrakastaren adierazle fidagarri bat irakurleek istorioaren pertsonaiarekiko duten identifikazio-maila dela. Eta ikuslearen identifikazioa karikaturaren espezialitatea denez, marrazki bizidunek abantaila izan dute herri kulturaren munduan sartzerako orduan. Bestalde, publikoa ez da hormekin edo paisaiekin identifikatuko; horregatik, bigarren planoek errealistagoak izateko joera txiki bat erakusten dute. Komiki batzuetan asko nabaritzen da aldea. Hergé-k sortutako Tintin lanean, pertsonaia oso ikonoak eta aldi berean bigarren plano oso errealistak erabiltzen dira. Konbinazio honek irakurleak maskaratzea ahalbidetzen du, pertsonaia baten lekuan jarritz eta horrela mundu sentzual eta estimulatzailer batean murgilduz. Marrazki batzuk ikusteko dira eta beste batzuk, berriz, izateko.

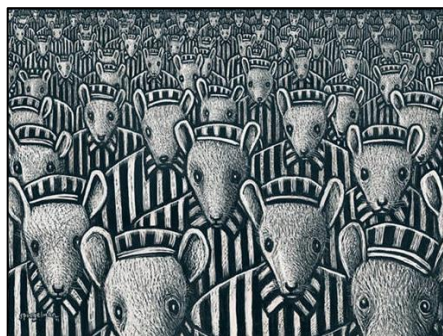


Irudia 19 Tintin-en bineta bat

Animazioaren munduan, efektu hau ia behar bat izatera iritsi zen, Disney-k 50 urte baino gehiagoz erabili zuen. Europan, komiki askotan erabiltzen da, Asterix eta Oblexetik, Tintinera eta Jacques Tardiren obraraino. Ipar Amerikako komikietan gutxiago erabiltzen da, baina Carl Barks, Jaime Hernandez eta Dave Sim eta Gerhardek osatutako taldean sustraitu da. Baina Japonian, efektua estilo nazional bat izan zen denbora luzez. Osamu Tezukaren eraginari esker, japoniar komikiek pertsonaia ikonikoetan aberatsa den historia luzea dute. Hala ere, azken hamarkadetan japoniarrek gustua hartu diote marrazki deigarri eta fotografikoari.

Honen ondorio, sortu ziren estilo hibridoek irismen ikoniko handia zuten, oso karikaturizatuak zeuden pertsonaietatik, argazkiak ziruditen bigarren planoen erabilera arte. Marrazkilari batzuk konturatu ziren marrazki errealistak duen objektibatzeko ahalmenari beste erabilgarritasun bat aurkitu ahal zitzaiola. Pertsonaia gehienak irakurlearen identifikazioa errazteko sinpleki marrazten ziren arren, askoz errealagoak ziren beste pertsonaia batzuk marrazten zituzten, horrela, pertsonaia objektibatu ahal izateko irakurlearekiko urruntasun sentsazio bat sorraraziz; adibidez pertsonaia maltzurretan. Arlo honetan eta beste batzuetan, japoniar komikiak mendebaldeko komikiarekiko oso bilakaera desberdina izan du. Aurrerago gai honetara itzuliko gara.

Horrek adierazten du marrazkilariak aukeratzen duen estiloak istorioaren estetikatik haratago ondorioak ekar ditzakeela. Estilo xume batek ez du esan nahi istorioa xumea izango dela ere, adibidez *Maus* (Spiegelman, 1980-1991). Badirudi literatura modernoaren anbiguitasuna eta konplexutasuna alde batera uztean, karikatura haurrentzako produktutzat bakarrik hartzen dela. Hala ere, elementu sinpleek konbinazio konplexuak osa ditzakete.



Irudia 20 Maus komikiaren marrazkien adibideak

16. irudira itzuliz, ikus daiteke aurpegia zirkulu batera, bi puntura eta lerro batera murriztu daitekeela. Baina posible da oraindik hori baino figura abstraktuago bat irudikatzea aurpegi bat errepresentatzeari utzi gabe. Hitza abstrakzio gorena da, ez duelako antzarik bizitza errealean irudikatzen duenarekin. Idaztea eta marraztea diziplina bereizitza hartzen dira, era berean, komiki onak bi diziplina desberdin horien konbinazio harmoniatsua kontsideratzen dira. Baina McCloud (1995) dionez, ez dira hain ezberdinak. Hitzek, marrazkiek eta beste ikono batzuek osatzen dute komikiaren hiztegia.

Hizkuntza indibidual eta bateratu batek hiztegi indibidual eta bateratu bat behar du. Bestela, komikiak konnotazio negatiboa izaten jarraituko luke, irudi eta hitzen nahasketa hutsa bezala. Marrazkilariak eta gidoilariak itun bat egin behar dute helburu komun bat lortzeko: kalitatezko komiki bat egitea. Alde batetik, marrazkilariak monigote eta karikatura arruntak marraztea baino zerbait gehiago bilatzen du. Beste aldetik gidoilariak onomatopeiak eta testu sinpleak idaztea baino zerbait sakonagoa bilatzen du.

McCloud dioen bezala (1995), koadroak jasotako informazioa dira, ez da alde zuzenetik irakaspenik behar mezua jasotzeko, hau berehalakoa baita. Liburuak hautemandako informazioa dira, denbora eta ezagutzak behar dira hizkuntzaren sinbolo abstraktuak deszifratzeko. Marrazkia errealitatearen zenbat eta gehiago urrundu, orduan eta pertzepzio-maila handiagoa behar da mezua ulertzeko, hitzekin gertatzen den bezala.

4.2 *Gutterra* eta itxieraren efektua

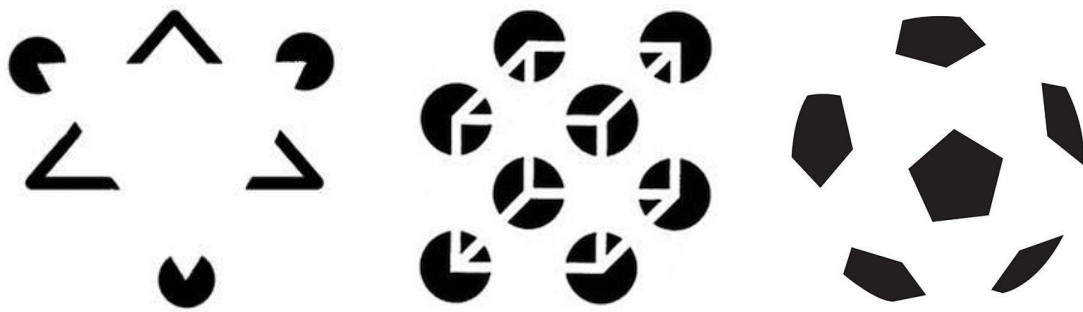
Zentzumenek ematen duten esperientziei esker, mundua bere osotasunean irudikatu dezakegu. Baina zentzumenek mundu zatikatu eta osatugabea besterik ez digute erakusten. Adibidez espazioan inoiz egon ez den pertsona batek irudika dezake lurra biribila dela, Txilen egon ez den pertsona batek pentsa dezake herrialde hori existitzen dela eta bertan pertsonak bizi direla... Errealitateari buruz dugun ikuspegia fede-ekintza bat da, zentzumenek hautemandako zati hutsetan oinarritua. (McCloud 1995)

Hau objektuen iraunkortasunarekin dauka erlazioa, hau da, naiz eta objektuak ez sentitu edo ikusi, hauek existitzen direla ulertzeko ahalmena daukagu gure esperientziari esker. Watson eta Pavlov izan ziren iraunkortasuna aztertu zuten lehen psikologoak baina Piaget izan zen umeengan lehen aldiz aztertu zuena. Honek egin zituen esperimentuetan, hurrei jostailu bat aurkezten zien eta ondoren manta batekin estaltzen zuenean hauen erantzuna aztertzen zuen. Iraunkortasuna oraindik garatu ez zuten haurrak ez zuten erreakzionatzen, haientzat objektua ikusi ezin zutenez, ez zen existitzen. Aldiz objektuen iraunkortasuna garatzen ari den haurra frustrazioa sentituko du, objektua existitzen jarraitzen dela badakielako baina ezin duelako non dagoen ikusi.



Irudia 21 Objektuen iraunkortasuna azaltzen duek komikia

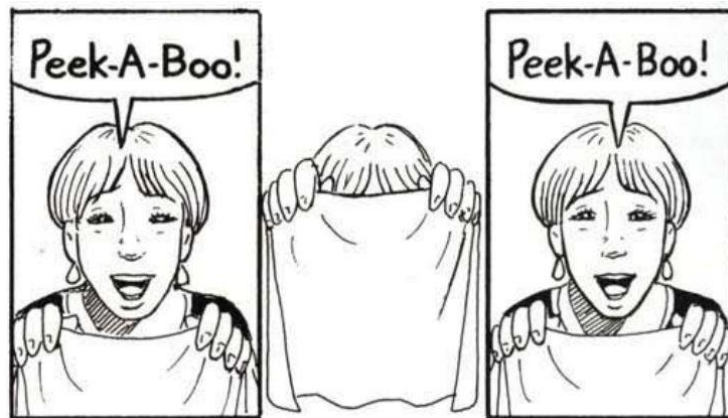
Osotasuna zati bat bakarrik ikusiz hautemateko gaitasunari closure edo itxiera efektua deritzo (McCloud 1995). Hau Gestalten printzipioetako bat da. Gestalten psikologia, psikologia modernoaren korrante bat da, Alemanian XX. mendearen hasieran sortua. Gestalten psikologoek uste zuten gizakiek objektuak osotzat antzemateko joera dutela, objektuak izan ditzakeen hutsuneetan zentratu beharrean.



Irudia 22 Itxieraren efektua

Gure eguneroko bizitzan oso ohituta gaude efektu hau erabiltzera, batzuetan forma edo inguru hutsak aski dira efektua eragiteko. Bi elementu simetriko deskonektatuta daudenean, gogamenak pertzepzioaren bitartez konektatzen ditu forma koherente bat eratzeko (22. irudian agertzen den moduan). Aldi berean, pelikula bat ikustean bata bestearen atzean jartzen diren irudiei zentzu bat ematen dion efektua da. Baina itxieraren efektua beste inork ez bezala erabiltzen duen komunikabidea komikia da. Izan ere, bertan, publikoak kolaboratzaile boluntarioa eta kontzientearen rola jokatzen du, eta itxieraren efektua aldaketaren, denboraren eta mugimenduaren eragilea da.

Bineten artean dagoen espazioari *Gutter*-ra deritzo, eta narrazio grafikoaren barnean lehen mailako papera jokatzen du. *Gutterraren* linboan, irudimenak bi irudi hartu eta ideia bakar batean bihurtzen ditu. *Gutterra* Piageten esperimenduaren manta izango litzateke komikien munduan, izan ere, bi bineten artean ezer ikusten ez bada ere, esperientziak zerbait egon behar dela esaten digu. Elipsi bat balitz bezala da, hau da, denbora tarte bat kentzen da eta irakurleak bineta bat eta bestearen artean gertatu dena irudikatzen du. Binetek, denbora ez ezik, espazioa ere zatitzen dute, momentu etenak errepresentatzen duten irudi batzuei irakurketa erritmo bat eskainiz. Esan liteke ikonografia bisuala komikien hiztegia dela, baina itxieraren efektua komikien gramatika da. (McCloud, 1995)



Irudia 23 Itxieraren efektua komikietan

Efektu hau komunikabide elektronikoetan etengabea da, neurri handi batean nahigabekoa eta ia aurreikusi ezina (filmetan edo telesailetan bezala). Baina komikietan ez da jarraitua, eta, gainera, ez da hain nahigabekoa. Marrazkilariak paperean irudikatutako ekintza orori irakurleak ematen dio bizia. Hartzailearen parte-hartzea edozein komunikabideren baliabide ahaltsua da, eta nahiz eta zinema-zuzendariak une jakin batzuetan ikuslearen irudimenaz baliatzen diren momentuak sortzen duten arren, komikiek askoz ere sarriagotan erabiltzen dute artifizio hori.

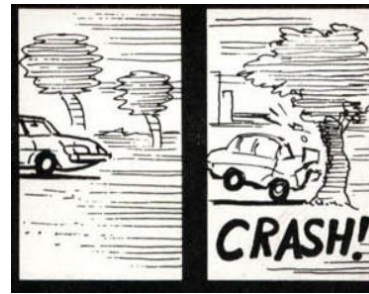
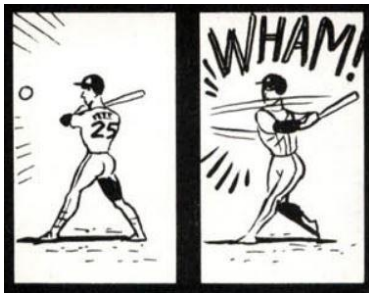
Gutterra, bineten artean dagoen espazio hutsa da, bineta baten eta bestearen trantsizio bat suposatzen duena. Bineten arteko trantsizioen moten artean hurrengoak bereizi ahal dira:

1. *Une batetik bestera*: Bineta batetik bestera oso denbora laburra igarotzen denean



Irudia 24 Une batetik besterako trantsizioak

2. *Ekintza batetik bestera*: Ekintza bat irudikatzen dute baina kasu honetan denbora tarte luzeago bat.



Irudia 25 Ekintza batetik besterako trantsizioak

3. *Gai batetik bestera*: Eszena edo ideia bat irudikatzen du. Irakurlearen parte-hartze maila, trantsizio honi zentzua emateko, geroz eta handiagoa da.



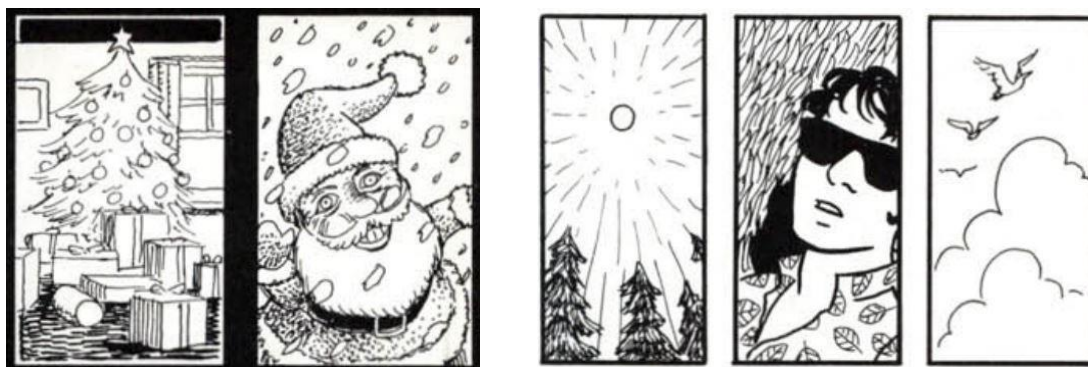
Irudia 26 Gai batetik besterako trantsizioak

4. *Eszena batetik bestera*: Trantsizio hauetan arrazoiketa deduktiboaren erabilera behar da, denbora eta espazio tarte handietara eramaten gaituelako.



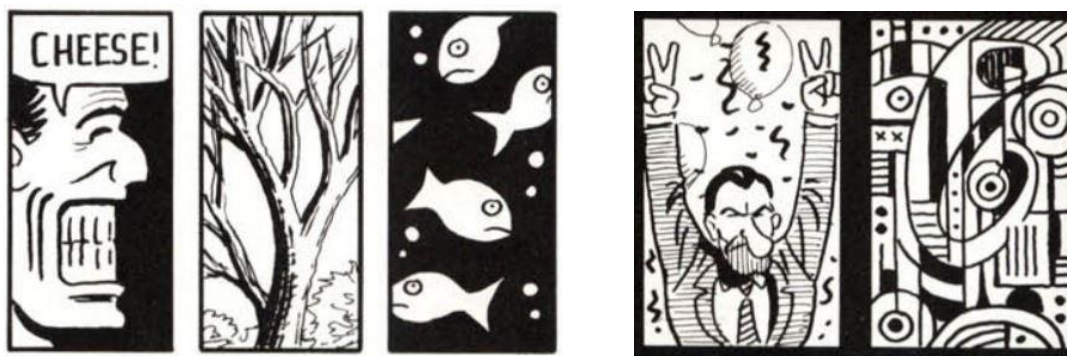
Irudia 27 Eszena batetik besterako trantsizioak

5. *Aspektu batetik bestera*: Trantsizio honetan denbora ez da kontuan hartzen, leku, ideia edo gogo-aldate baten alderdi ezberdinak irudikatzeko.



Irudia 28 Aspektu batetik besterako trantsizioak

6. *Non-sequitur*: Azkeneko trantsizio mota honetan, ez dago lotura logikorik bineten artean, normalean helburu artistiko batekin sortzen dira edo irakurlearengan sententzioren bat sortzeko.

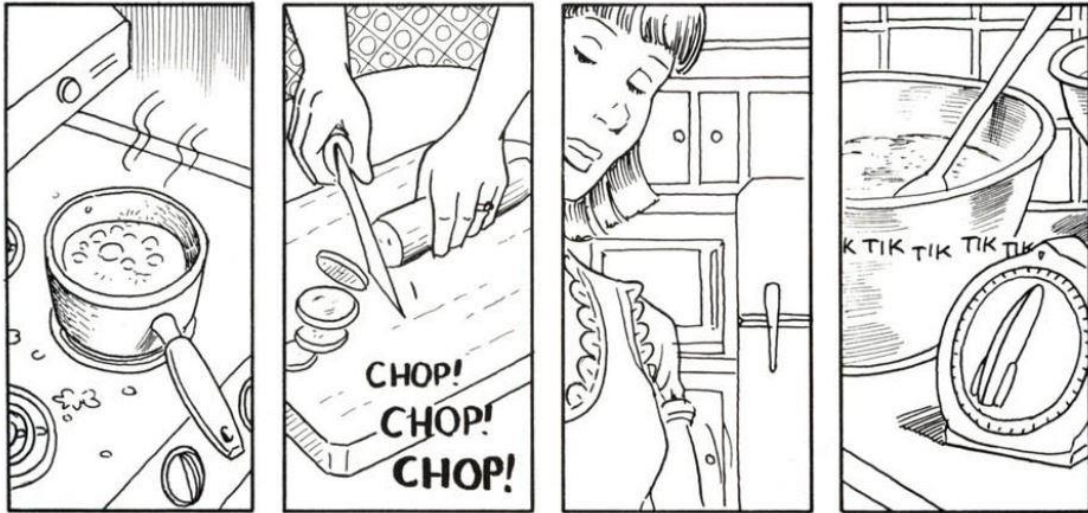


Irudia 29 Non-sequitur trantsizioak

Artelanetan, ageri ez diren elementuak ikusten diren elementuen garrantzi berdina daukate, bereziki komikietan. Komikiaren mezua modu eraginkor batean transmititu behar da, horregatik oso garrantzitsua da ze bineta eta ze trantsizio erabiliko diren zehaztea. Gerta daitekeelako behar diren baino baliabide gehiago erabiltzea, transmititu nahi den mezua lausotu eta irakurlea nahastuz.

Komikietan adimenak bitartekari moduan egiten du lan, bineten artean dagoen espazio hutsak marrazki bizidunak izango balira bezala betez, baina horrez gain beste hainbat sententzio transmititu dezake. Hurrengo irudian 5. motatako trantsizio bat agertzen da. Bineta hauetan sukalde bat agertzen dela ondorioztatu eta hau irudikatu dezakegu, nahiz eta sukalde osoaren plano bat ez egon. Plano hauen erabileraren

bitartez beste efektu bat sorrarazi nahi du marrazkilariak, plano oso batekin lortu ezin izango zena. Lehenengo binetan uraren irakitearen soinua etortzen da burura, gero labanarena barazkiak zatitzen. Efektu hau ez dira soilik bineta bakar batean entzuten, baizik eta sekuentzia osoan zehar entzun ditzakegu. Komiki hau ikusita gure adimena giro bat sortzen du non soinuak, usainak eta abar sentiarazten dute gure esperientzietan oinarrituta.

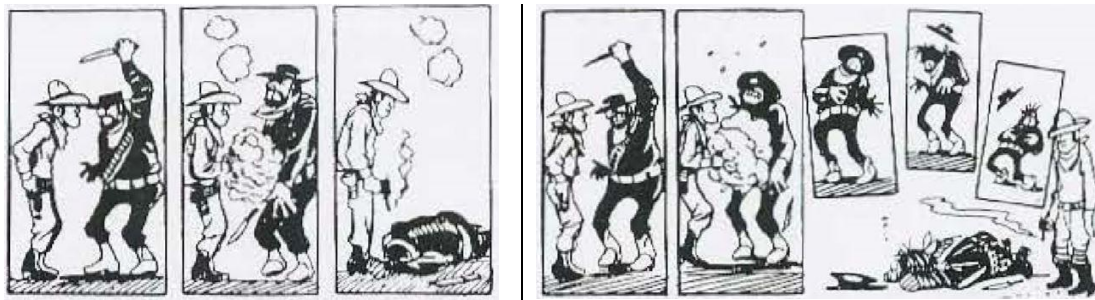


Irudia 30 Sukalde batean kokatutako eszena baten komikia

Komikia baliabide monosentsoriala da. Bere mezua helarazteko, gure zentzumenetako bat baino ez du erabiltzen, ikusmena. Beste zentzumenei dagokienez, soinua adibidez, bunbuilioa, onomatopeiak edo metafora bisualak bezalako baliabideen bidez irudikatzen dira; baina, azken finean, irudikapen bisualak baino ez dira. Binetetatik informazio bisuala baino ezin da transmititu (McCloud 1995).

4.3 Denboraren errepresetazioa

Denbora arte sekuentzialaren funtsezko dimentsioa da. Ikusizko narratibak arrakasta izateko, oso garrantzitsua da egilearen denboraren komunikatzeko trebetasuna. Dimentsio honek harridura, umorea, izua eta era guztietako giza esperientziak ezagutzeko eta identifikatzeko aukera ematen digu (Eisner, 1985). Komikiak efektu sinesgarri bat sortzen du denbora eta erritmoa sormen-prozesuaren osagai direnean, hurrengo irudian erakusten den bezala. Denbora komikian hurrengo ilusio eta sinboloen bitartez irudikatzen da.



Irudia 31 Eszena bera erritmo desberdinetan kontatuta

Komikiak irakurtzen ikasteak denbora espazioan atzematen ikastea eskatzen du, komikiaren munduan denbora eta espazioa bata besteaz baliatzen da. Baina bineten arteko denbora erlatiboa da, bineta baten eta bestearen artean dauden zentimetro gutxi batzuk segundo bat edo milioika urte izan daitezkeelako. Irakurleek begiak espazioan zehar mugitzen duten bitartean, denboran zehar ere mugitzen direlaren sententzioa izango dute, baina bakoitzarentzat desberdina izango da. Existitzen dira bineta baten denbora luzatzeko teknikak, batzuk binetek betierekotasuna izatea ere eragin dezakete. Esaterako, lerroz markatutako ertzak dituen bineta laukizuzenera ohituta gaude, horregatik ertz horiek ezabatzen direnean, denbora amaigabea iradoki dezake (hurrengo irudian ikusi ahal den moduan). Edo bineta mutu batek edukiaren iraupenari buruzko aztarnarik ematen ez duenean, plano ezberdin batzuk erabiltzerakoan, edota binetaren tamainarekin jolastuz, filmak bezalako komunikabide elektronikoetan ezinezkoa dena.



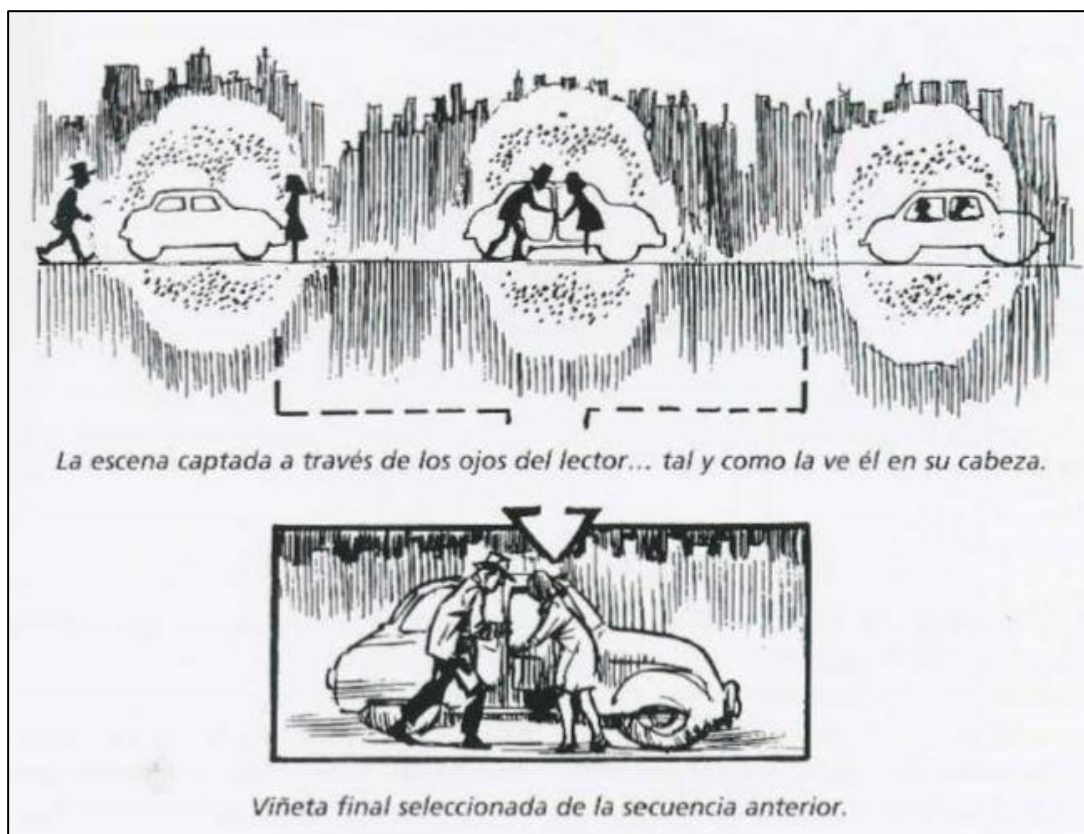
Irudia 32 Borderik gabeko bineta baten efektua

4.3.1 Bineta

Komikietan esanahi narratiboa duen oinarritzko unitatea bineta da. Istorioaren momentuak irudikatzeko erabiltzen diren ikonoak mugatzen dituzten lerroak dira, orokorrean laukizuzen formakoak.

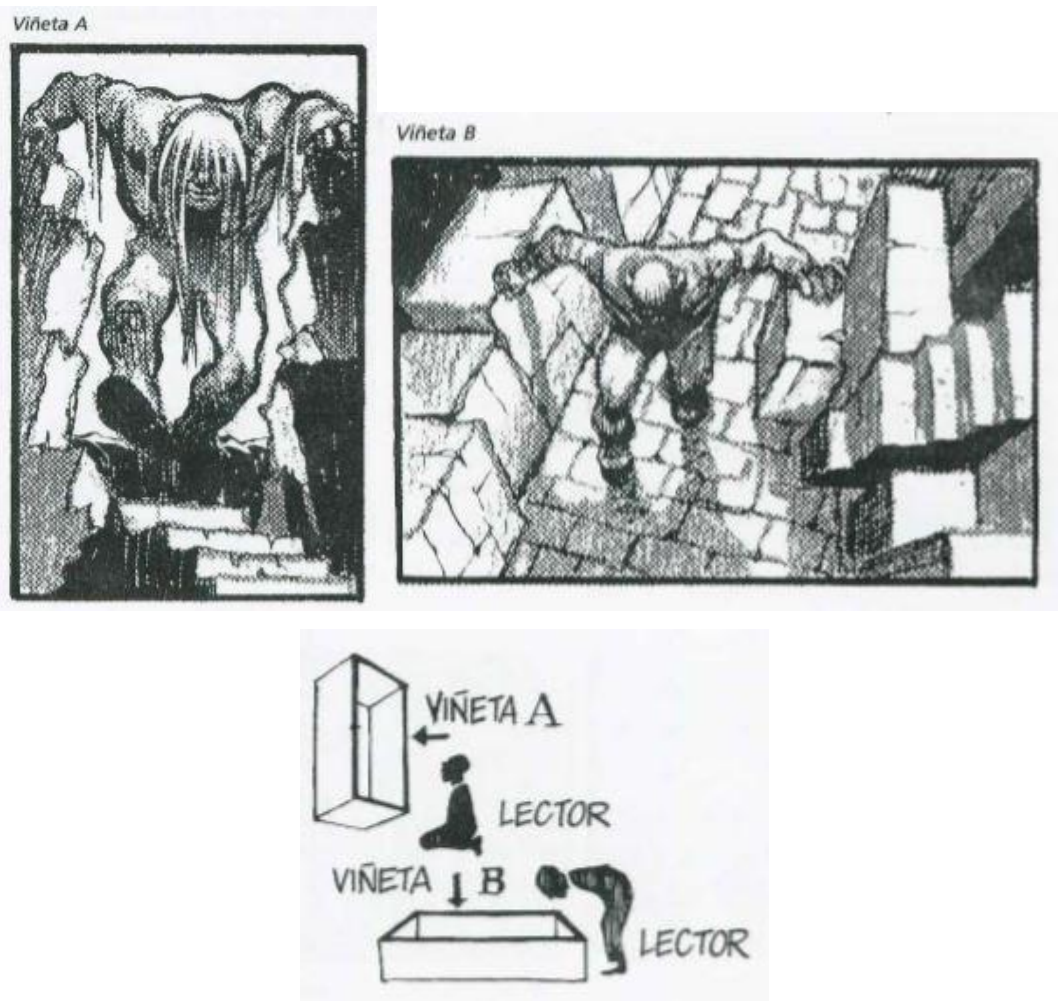
Bineta deitzen ditugun ikonoek ez dute esanahi absoluturik, lengoaia, zientzia eta komunikazioaren ikonoek bezala. Ezta marrazkiak bezain esanahi arina ere. Binetek adierazle moduan, denbora eta espazioa zatitzen ari direla adierazten dute. Denbora horren iraupena eta espazio horren neurriak definitzen dituzten elementuak binetaren edukia da, bineta bera baino.

Giza begiaren ikuspegi periferikoaren mugarekin oso lotuta dago. Marrazkilariak errealtatearen segmentu bat irudikatzeko erabiltzen du, zeinean bere narraziorako gaitasunak erabili behar dituen. Izan ere, narrazio bisualean, gidoilariaren/marrazkilariaren zeregina esperientzia batzuk erregistratzea eta irakurlearen ikusmenak jasoko lukeen moduan erakustea da (Eisner, 1985).



Irudia 33 Eszena baten sortze prozesua

Objektuak eta ekintzak konfinatzeko esparru gisa duen funtzioaz gain, binetaren laukia arte sekuentzialaren ikus lengoaiaren parte gisa erabil daiteke. Adibidez, lerro zuzeneko binetek (A), kontrakoa adierazten ez bada, une honetan gertatu ohi den ekintza bat erakusten dute. Laukitxo uhindua (B) edo festonatu (C) iraganeko

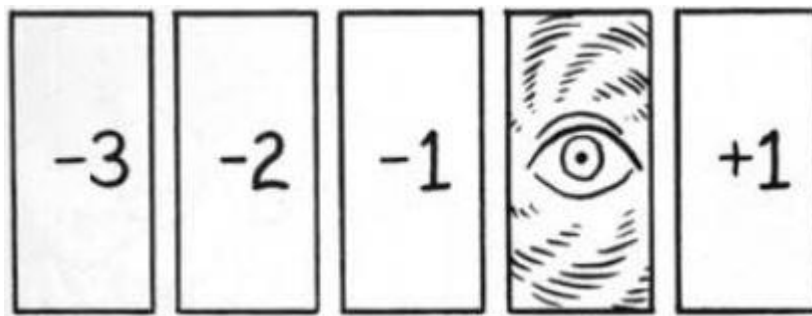


Irudia 35 Plano mota ezberdinen efektua

Arte sekuentzialean, marrazkilariak, hasieratik, irakurlearen arreta bereganatu behar du eta irakurleak narrazioan zehar jarraituko duen sekuentzia ordenatu behar du. Filmetan edo telebistan ez bezala, komikian iragana eta etorkizuna euren inguruan ikus dezakete orrialde berean. Hori dela eta, komikigileek gaintitu beharreko oztoporik handiena irakurlearen begiak norabidea galtzeko duen joera da. Ez dago modurik, adibidez, marrazkilariak irakurlea orriaren azken binetatik irakurtzen hastea saihesteko. Orrialde batetik bestera pasatzeak kontrol pixka bat eskaintzen dio komikigileari. Pelikula batean, ordea, ikusleak ezingo du hurrengo fotograma ikusi sortzaileak uzten ez badio behintzat.

Hau dela eta komiki sortzaileak, irakurlearen kooperazio taktikoan eta irakurketaren arauetan bakarrik fida daiteke; gure kulturen ezkerretik eskuinera eta

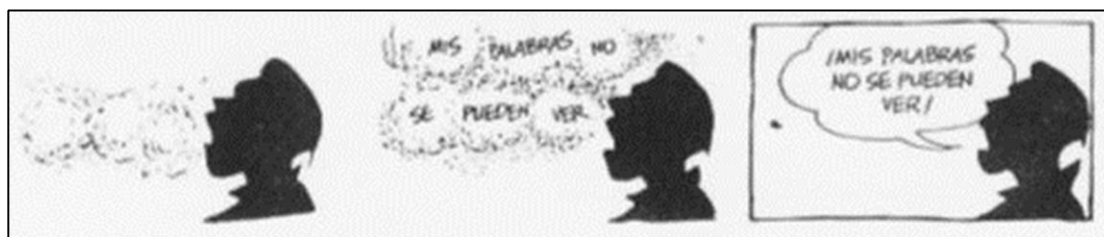
goitik behera, manga komikietan Japoniatik sortzen direnez eskuinetik ezkerrera eta goitik behera. Nolanahi ere, irakurleak soilik norabide batean irakurtzen du normalean, eta gutxitan aldatzen du norabidez berrirakurtzeko edo berrikusteko ez bada behintzat. Horregatik irakurleak orrialdean aurrera egiten duen bitartean, atzean utzi dituen binetak (iragana) eta aurrean dituenak (etorkizuna) ikus ditzake.



Irudia 36 Begirada eta komikiaren denboraren arteko erlazioa

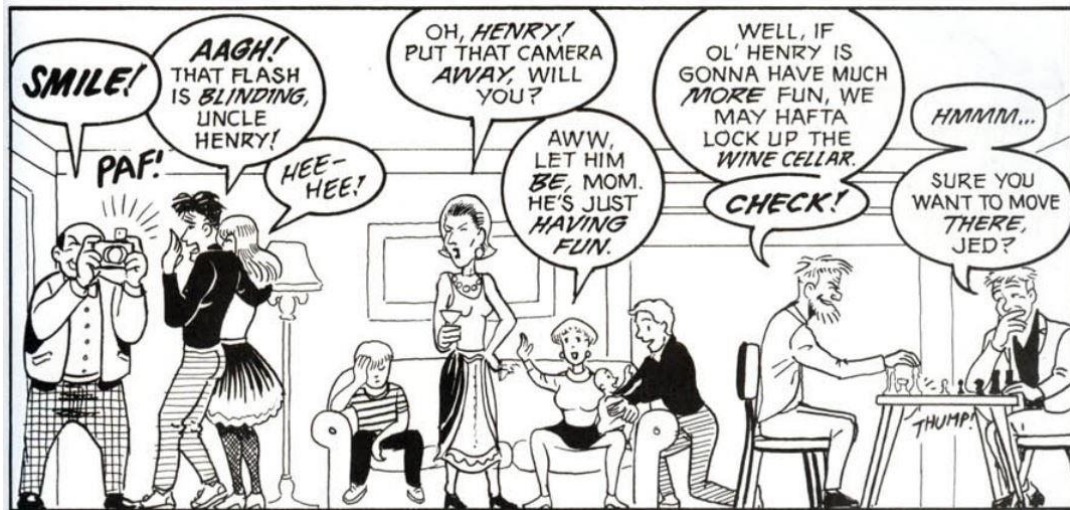
4.3.2 Bunbuiloak

Bunbuiloa soinua modu bisual batean errepresentatzeko erabiltzen den tresna bat da. Bunbuiloen antolamenduak denbora neurtzen laguntzen du, adibidez bunbuilo bat eta bestearen arteko kokapena, bunbuiloa espazioarekiko non dagoen kokatuta, edota hiztunarekiko.



Irudia 37 Bunbuiloaren ikoniaren sorrera

Komiki batean bineta bakoitzak denboran une bakarra erakusten duela pentsatzeko joera dago, eta une mugiezin horien artean irakurleak bitarteko uneak betetzen dituela, horrela denbora eta mugimenduaren ilusioa sortuz. Baina errealitatea hori baino konplexuagoa da.



Irudia 38 Bineta bat denbora une ezberdinein

Aurreko irudian ikusi ahal den bezala, bineta honetan ez da momentu bakar bat irudikatzen, izan ere, argazki kameraren flashak igortzen duen distirak iraupena du, oso laburra izan arren, eta hori baino gehiago irauten du pertsonaiek esaten duten hitz bakoitzak. Gainera, pertsonaiak bata bestearen atzean hitz egiten dute, ez denak batera. Binetek eta *gutterra*k itxieraren efektuaren bidez denboraren ilusioa sortzen duten bezala, hitzek denbora errepresentatzen dute soinua irudikatuz, denboran bakarrik egon daitekeen elementua (McCloud 1995).

Bunbuiloak testuak irakurtzen diren norantza berdinean irakurtzen dira, gure kulturan ezkerretik eskuinera eta goitik behera irakurtzen ditugu. Ezagutzen diren bunbuilorik aitzinenetan, hiztunaren ahotik ateratzen zen lerro bat besterik ez bezala errepresentatzen ziren, edo, friso maietan bezala, hiztunaren ahora seinalatzen zuen parentesi moduko lerro bat. Hurrengo irudian agertzen den bezala. Baina bunbuiloa garatu ahala, gero eta sofistikatuagoa egin zen.



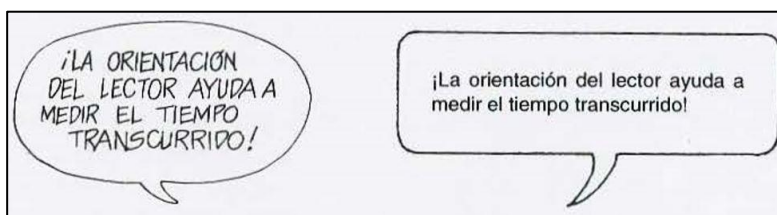
Irudia 39 Friso maien bineten errepresentazioa

Bunbuiloaren erabilera zabalduz joan zenean, binetan gertatzen den bezala, bunbuiloaren limiteak markatzeko erabiltzen diren lerroak, hitzak barruan adierazteko baino zerbait gehiagorako balio izan zuen. Bunbuiloen lerroak laster hartu zuten beren gain narrazioaren esanahia areagotu eta honen tonua transmititzeko lana. Hurrengo irudietan irudikatzen den bezala.



Irudia 40 Bunbuilo mota ezberdinak

Modu berean, bunbuiloaren barruan, errotulazioak hizketaren izaera eta emozioa islatzen ditu, pertsonaiek egiten dituzten soinuaren izaera eta dimentsioa hobetzen lagunduz. Tipografia mekanikoak eskuzko errotulazioaren ordeztu erabiltzeak, oro har, efektu mekaniko bat sortzen du, eskuz egindako marrazkien nortasunarekin talka egin dezakeena. Errotulazio-mota eragina du transmititzen den mezuan.



Irudia 41 Bunbuiloen barruko tipografiak sor dezakeen efektuak

4.3.3 Mugimendua eta lerro zinetikoak

Komikiaren munduan denbora eta espazioa estuki lotuta daude. Ondorioz, gauza bera gertatzen da denborarekin eta mugimenduarekin. 1880ko hamarkadan, zinematik ospea hartzen hasi zenean, margolari batzuk mugimendua koadro batek eskaintzen duen irudi hutsaren bidez irudikatzen ahalegindu ziren. Italiako futuristek eta Frantziako Marcel Duchampek mugimenduan zeuden irudien deskonposizio sistematikoa hasi zuten koadroetan irudikatzeko.

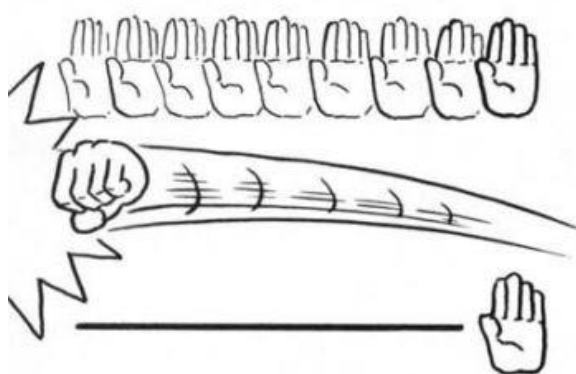


Irudia 42 Neska balkoi batetik korrika, Ballak egina



Irudia 43 Biluzik eskaileretik behera, Duchampek egina

Nahiz eta arte sekuentzialak luzaroan iraun zuen mugimendua irudikatu gabe, komiki modernoak, komunikabide estatiko batean mugimendua nola irudikatu aztertzen hasi zen. Hasieran, bata bestearen atzean jarritako hainbat iruditan zentratu zen bilaketa, sekuentzia bat osatzen zutenak. Lehen aipatu den bezala, binetan soinua adierazten bada, adibidez bunbuilo edo onomatopeia moduan, bineta ez du soilik momentu bat errepresentatuko, baizik eta denbora tarte bat, soinua irauten duena. Era berean lerro zinetikoek denbora tarte batean gertatzen den mugimendu bat errepresentatzen dute, eta beraz, binetak mugimendua irauten duena iraungo du. Jack Kirby eta Bill Elvertt izan ziren lerro zinetikoen erabilera perfektzionatu zuten marrazkilariek haien heroi-generoaren komikietan, oso lerro estilizatuak erabiltzen zituzten, bizia hartzen zutenak. Eranskinetan linea zinetikoen adibide gehiago aurki ditzakegu.



Irudia 44 Lerro zinetiko mota ezberdinak

4.4 Lerro biziak eta ikus-metaforak

Posible al da emozioak irudikatzea? Inpresionismoak eta, batez ere, Van Goghen lan sailkaezinek eragin handia izan zuten XX. mendean. Artistek ereduari buruz duten inpresioak garrantzi handiagoa zeukalaren ideia errealitate objektiboa baino, espresionismo izeneko korrante berri bat sortu zuen Alemanian.

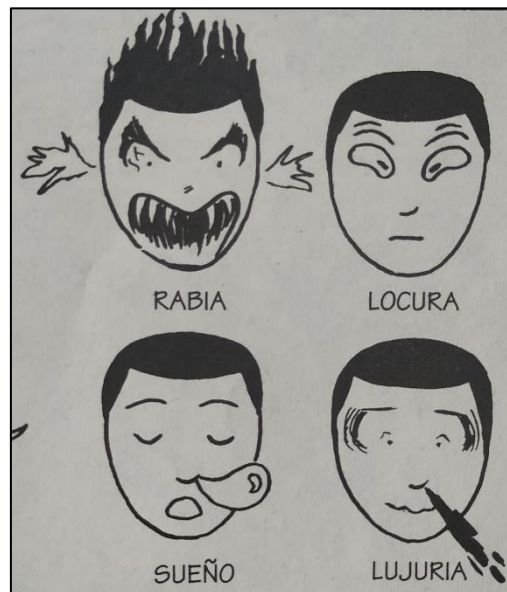
Termino horrek ez du zehazki espresiora igortzen. Espresionistek ikusten zutenaren esentzia ateratzen zuten eta subjektiboki zuten eraginaren arabera islatzen zuten. Wassily Kandinsky bezalako pertsonak, artistaren barne egoera bereganatzen zuten lerro, forma eta kolorearen indarra ikertu zuten.

Bere norabideari soilik erreparatuta, lerro batek pasibotasuna eta infinitutasuna, harrotasuna eta indarra, dinamismoa eta aldaketa adieraz ditzake. Bere formagatik, leuna eta abegikorra izan daiteke, edo arrazionala eta kontserbadorea... Trazuaren arabera, basatia eta hilgarria izan daiteke, edo ahula eta ezegonkorra, edo zintzoa eta zuzena (McCloud, 1995).



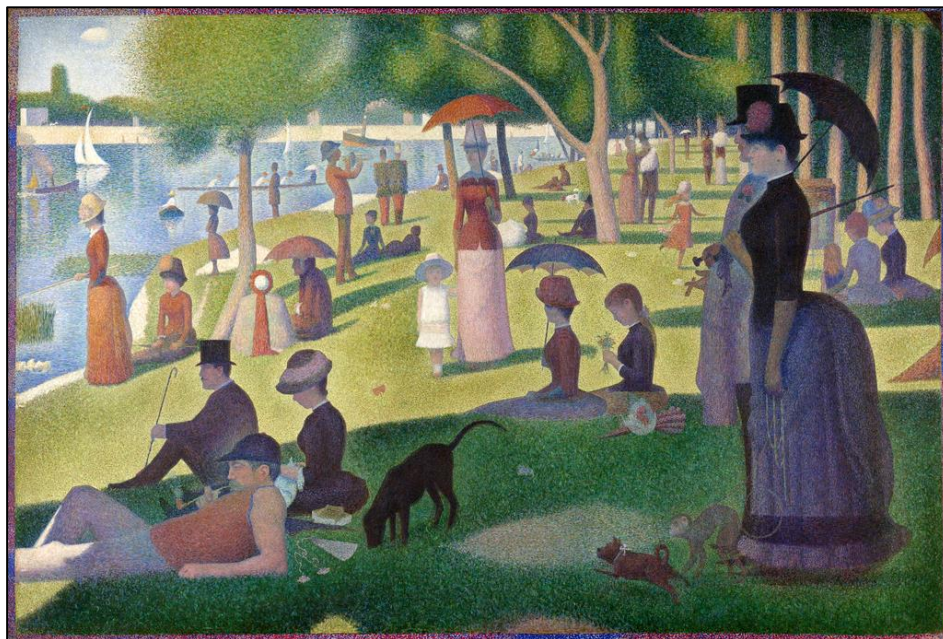
Irudia 45 Ikus metaforen adibide batzuk

Marrazkiaren bidez gauza ikusezinak adieraz daiteke, hala nola emozioak eta era guztietako sentazio eta sentimenduak. Metafora bisualak marrazkietatik aparte dauden beste ikono mota batzuk dira, hala nola ikusezinean espezializatutako hizkuntza bat bezala. Ez daukate esanahi unibertsalik errepresentatzen dutenarekiko, aurre ezagutza bat izatea eskatzen dute ikono hauei esanahia emateko. Normalean gizartean oso zabalduta edota estandar diren hainbat ikus metafora egon daiteke, hala nola idea bat errepresentatzeko bonbila bat marraztea. Baina munduan zehar ikus metafora ezberdinak aurki ditzakegu, hurrengo irudian japoniako gizartean erabiltzen diren ikus metafora batzuen adibideak ikusiko ditugu. Ordenan hurrengo sentimenduak adierazten dituzte: amorrua, eromena, ametsa eta lizunkeria.



Irudia 46 Japoniako ikus metaforen adibideak

4.5 Kolorea

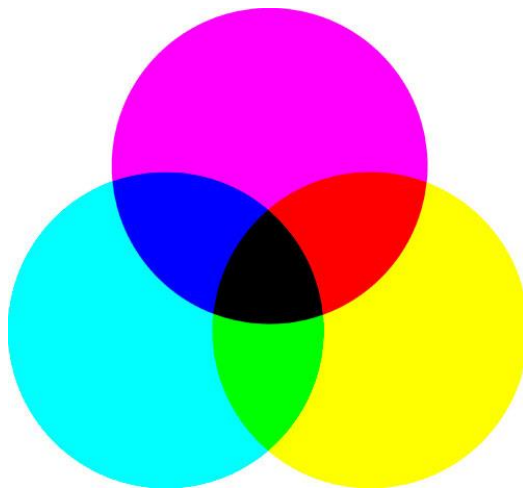


Irudia 47 Igande arratsalde bat La Grande Jatte uhartean, Seuratek egin

Lehen, azken mendeetako artisten lerroen ahalmen espresionistari egin zaio erreferentzia. Baina pintore hauei gehien liluratzen zitzaiena kolorea zen. Pinturaren historian, mundu osoko pintoreen funtsezko kezka nagusia izan da kolorea. Georges Seurat bezalako artista batzuek kolorea ikertzen eman zuten bizitza osoa. Kandinsky

bezalako beste batzuek, uste zuten koloreak eragin fisiko eta emozional sakona izan zezakeela jendearengan.

Louis Ducos Du Hauroni hiru kolore sustraktiboren ideia bururatu zitzaion: Cyan, magenta eta horia. Nahastuz gero, espektroaren⁷ edozein ñabardura lor daiteke. Baina hauek, argia gehitu beharrean, iragazi egiten dute, eta, beraz, hirurak batzean beltz-marroixka bat lortzen da. Sustrakzioaren efektua substantzia gardenenekin egindako esperimentazioaren bidez lortu zen: zelofana, koloretako kristala, urkoloreak eta, jakina, inprentako tinta.

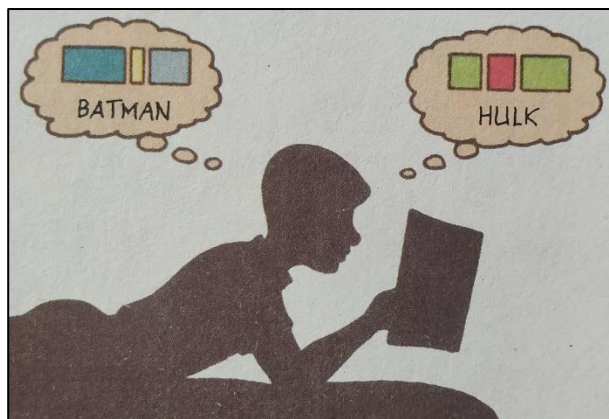


Irudia 48 Kolore sustraktiboak

Kolorearen erabilerak eragin handia izan zuen komikietan, eta salmentek gora egin zuten. Baina kolorez inprimatzea garestia zen, beraz, prozesua modernizatzeko eta gastuak murrizteko neurriak hartu ziren.

Kolorearen erabilera komikietan kontuan hartzeko baliabide garrantzitsu bat bihurtu zen, izan ere efektu ezberdinak sor ditzake irakurlearengan. Nahiz eta koloretako komikiak ez ziren hain espresionistak, ahalmen ikoniko berri bat zuten. Pertsonaien jantzien kolorea binetaz-bineta berdina izaten jarraitzen zirenez, pertsonaiak sinbolizatzen zituzten irakurlearen adimenean.

⁷ Argiaren espektroarekin, giza-begiak ikus dezakeen espektro elektromagnetikoaren parte diren erradiazio elektromagnetikoei egiten zaie erreferentzia lan honetan.



Irudia 49 Koloreen balio ikonikoa

Koloreen beste ezaugarri bat objektu animatuen zein bizigabeen forma nabarmentzeko joera da. Gainera, koloreek subjektuak objektibatzeke joera dute. Kolorea dutenean, objektuen forma fisikoaz gehiago jabetzen gara zuri-beltzean daudenean baino.



Irudia 50 Klorearen objektuen forma fisikoaz gehiago jabetzeko

Zuri-beltzeko eta koloretako komikien arteko aldeak asko eta sakonak dira, eta irakurketaren maila guztietan dute eragina. Zuri-beltzean, ideiak zuzenago komunikatzen zaizkigu. Esanahia formatik haratago doa. Marrazkia hizkuntza idatzira hurbiltzen da. Koloreek, aldiz, formei erliebe handiagoa ematen diete. Eta kolore adierazkorrekin, komikia giro hordigarri bat sortu dezake transmititu dezakeen sentsazioengatik.



Irudia 51 One Piece mangaren bineta bat kolearekin eta kolorerik gabe

5. EGILEAREN PLANTEAMENDU ARRAZOITUA

Ikusi izan dugun bezala, komikiek esperientzia bisual batean oinarritzen den hizkuntza bat komunikatzen dute, zeinean sortzaileak eta irakurleak parte hartzen duten. Aldi berean, ikusi izan dugun moduan, egile trebeek komikian agertzen diren elementuak modu erraz batean ulertzeko sortzen eta kokatzen dituzte, irakurleak istorioak jarraitzeko gai izateko eta helarazi nahi duten mezua, sentsazioa edo emozioa transmititzeko. Ulermen hori sustatzeko, testua eta irudiaren konbinazioak garrantzi handia dauka ere. Gainera, irakurlearen arreta deitzea, mantentzea eta orrialdetatik zuzentzea da komikiaren beste oinarritzko helburu bat. Hau dela eta, irakurle gazteentzat erakargarriak eta ulertzeko errazak gerta dakieke.

Tom Wolfek, idazle eta kazetari estatu batuarra, esan zuen aipamen bati egiten dio erreferentzia Will Eisnerrek bere liburuan (1985):

Azken ehun urteetan, irakurketaren gaia irakurtzeko eta idazteko gaitasunari soilik lotu zaio (...). Irakurtzen ikasteak (...) hitzak irakurtzen ikastea esan nahi izan du (...). Hala ere, (...) pixkanaka-pixkanaka irakurketa berriz aztertuta izaten ari da. Azken ikerketek erakutsi dute hitzak irakurtzea giza jardueraren askoz ere zabalagoa den zati bat besterik ez dela, sinboloen deszifratzea, informazioaren

integrazioa eta antolamenduaren barne egongo zen irakurketa (...). Izan ere, irakurketa -zentzurik zabalenean, pertzepzio-jarduera modutzat har daiteke. Hitzak irakurtzea jarduera horren adierazpen bat baino ez da, baina beste asko daude: marrazkiak, mapak, diagramak, musika-notak... (Wolf, 1977, Eisner-rek aipatuta, 1985, 9-10. or.).

Komikigileek, giza jarduera hauen barruan, hitzaren eta irudiaren arteko interakzioa garatu izan dute beren lanbidean. Prozesuan, Will Eisnerrek esaten duen moduan (1985), ilustrazioaren eta prosaren arteko hibrido arrakastatsua lortu dute. Baina komikiari buruz hitz egitean, hizkuntza indibidual bat bezala erabiltzen duela adieraztea egokiago izan daiteke. Bestela, lehen adierazi den bezala, komikiak konnotazio negatiboa izaten jarraituko luke, irudi eta hitzen nahasketa hutsa izango litzateke.

Izan ere, bai, komikia hitzak eta irudiak erabiltzen duten obra bat da, eta beraz, irakurleari bere ikusmen eta hitzezko ahalmenak erabiltzea eskatzen dio. Marrazkiaren berezitasunak (perspektiba, simetria, zertzelada) eta literaturaren berezitasunak (gramatika, argumentua) estuki helduta doaz komunikabide honetan.

Baina hitz bat eta irudi bat deszifratzean inplikaturako prozesu psikologikoak antzekoak dira (Eisner, 1985, 10. or.). Hare gehiago komikian, non ilustrazioaren eta prosaren egitura antzekoa da istorioari zentzua emateko finean. Komikia irakurtzea bi alderditako ekintza da: pertzepzio estetikoa eta birsortze intelektuala.

ONDORIOAK ETA IKERKETA BIDE BERRIAK

Lan hau izan den errepidean, hainbat gai jorratu izan dira bidean zehar. Lehenik eta behin, komikiaren testuingurua hezkuntza mailan zein den jorratu izan da. Alde batetik Nafarroako Lehen Hezkuntzako kurrikuluma aztertu izan da komikia nola eta ze helburuekin aipatzen den aztertzeko. Beste aldetik, komikia hizkuntza bat irakasteko material didaktiko bezala erabili izan zuen aldizkari baten kasua aztertu izan da.

Ondoren, komikia zer den zehaztu eta gero, arte sekuentziala historian zehar izan duen presentzia eta eboluzioa aztertu izan da gaur egunerarte ailegatuz, non ikus kulturak duen eragin handiaren ondorio, ikasleengan pentsamendu kritikoa garatzearen premia azpimarratu izan den. Gero, komikiak irakurmenean izan dezakeen efektuei buruzko ikerketa batzuk aipatu izan dira. Eta azkenik komikiaren oinarritzko baliabide bisual batzuk aztertu izan dira. Jorratu diren gai hauetatik, hainbat ondorio atera ditzakegu:

Ondorioztatu dezakegun lehenengo gauza komikiek irakurmena sustatu dezaketela da, hainbat arrazoiengatik. Lehenik eta behin, komikigileek haien lanetan agertzen diren elementuak modu errazean ulertzeko sortuak eta kokatuak direlako hasieratik. Beraz, irakurlearentzat ulertzeko errazak diren konposizio argi hauek irakurtzean sortzen diren eska-mentalek, aukera ematen diete ikasleei lateralitatearen eta irakurketa zein idazketaren eskemak finkatzeko, eta aldi berean berean, testuen denbora-espazioaren antolamenduaren zentzua garatzeko.

Era berean, Kode Bikoitzaren Teorian oinarrituta, Liuren eta Marçen ikerketek adierazten dute komiki laburren eta bestelako baliabide bisualen erabilera irakurmena errazten duten efektu bat sortzen dutela. KBTk dio irakurketa-prozesuak gutxienez bi kodetze-sistema dakarrela: hitzezko sistema bat (edo berbala) eta hitzik gabeko sistema bat (edo ez-berbala), eta bi sistema hauek elkarri lotuta daudela. Teoria hau gai da komikien eragin nabarmena irakurmenean azaltzeko. Izan ere, testua irakurtzean irudi mental induzituak sortzen dira, eta horregatik, testuarekin harremana dituzten irudiei arreta ematea faktore garrantzitsua izan daiteke irudi mental horien sorrera errazteko eta testuaren ulermena sustatzeko. Gainera, ikasleek testuaren hizkuntza-zailtasunarekin lotutako zailtasunak badituzte testua irakurtzen ari direnean, komikiaren hizkuntza bisualak egiten dion ekarpenari jar diezaioke arreta.

Komikiaren istorioaren kontaketa, baliabide bisualek irakurlearen arreta erakartzeko eta espero diren sentsazioak eta emozioak sorrarazteko rol garrantzitsu bat betetzen dute. Baliabide hauen erabilera zuzenak ikasleen ulermena, motibazioa eta irakurtzeko grina piztu ditzakete. Hots, hezkuntzako testuinguru batean erabiltzeko proposak bihurtuz, hala nola Moon Girl bezala Estatu Batuetan.

Honek, hurrengo ondorioa eramaten gaitu. Arte sekuentzialaren izaera bereziak kontsiderazio serio bat behar du hezkuntzaren munduan hainbat arrazoi direla eta. Garai eta munduan zehar zibilizazio ezberdinetan erabilia izan den komunikatzeko baliabide bat izan da. Sorkuntza paregabe bat da, esperientzia bisualetan oinarritutako berezko hizkuntza baten bitartez, hitzak eta irudiak bezalako ikonoez konposatua, informazioa transmititzeko eta irakurlearen erantzun estetiko lortzeko helburuarekin. Hori dela eta, hezkuntzaren testuingurura eramanda, hizkuntzarekin eta artearekin erlazionatutako hainbat trebetasun garatzen lagun dezake, jarraiki azalduko direnak.

Alde batetik, Vygotskyk (1934) proposatu zuen bezala, gizakiaren pentsamenduaren egituraketa hizkuntzaren bidez sortzen da, eta, horregatik, hizkuntza ulertzeko eta adierazteko gaitasuna da ikasteko eta garatzeko tresnarik onena eta eraginkorrena. Hau esanda, komikiak hizkuntzarako gaitasunak garatzeko (ulermenaz gain) oso baliabide erabilgarria izan daiteke. Batez ere, idatzizko komunikazioa eta irakurketaren eraginkortasuna lantzeko edota irakurzaletasuna eta ikasleen literaturizatzea sustatzeko. Horrez gain, hizkuntzaren erabilera komunikatiboa garatzeko aukera eman dezake ere, narrazioaren eta deskribapenaren gainetik elkarriketaren erabilera nagusi den materialak direlako, maiztasun handiko lexiko erreperitorio baten aitormena eta erabilera sustatzen duena, eguneroko egoerei eta bere esperientziako ohiko gaiei buruzkoa.

Bestetik, adierazpen artistikoak gizakion garapenari atxikituta daude ere, oso modu antzeko batean hain zuzen ere. Hots, txikitatik, gizakiok adierazpen-tresna gisa erabiltzen dugu marrazkia, eta, horren bidez, gure barne-mundua irudikatzen dugu. Beraz, haurren adierazpen grafikoa instrumentu semiotiko bat bezala har daiteke (Matthews, 2002; Sáinz, 2003), honen bidez inguratzen duen ingurunea bereganatzen duelarik. Hori dela eta, ikaskuntza-prozesua ezin da ikasleen alderdi artistikoen garapenetik at egon. Ikusmen-hizkuntzaren oinarriak txikitatik ulertzea, ezagutzea eta

ikertzea lagungarria da ikasleen arreta, ikusmen-pertzepzioa, adimen emozionala, ikusmemoria, irudimena eta sormena garatzeko. Ezinbesteko jarduera bat izateaz gainera, atsegina eta motibagarria suertatzen da ere.

Arte hezkuntzari dagokionez, komikiaren erabilerak arte plastikoen berezko ikus-hizkuntzaren elementu morfologikoak lantzeko erabiliak izan daiteke, hala nola konposizioa, kolorea, lerro motak, irudi geometrikoak, planoak... Baina komikiaren propio diren baliabide bisualen lanketa arte hezkuntzaren esparruaren parte dira, adibidez, ikasleek irudien bidez istorio baten sekuentziazioa ulertzeko gai izatea, marrazki edo irudien bidez istorio baten sekuentzia bat sortzeko gai izatea (hasiera, garapena eta amaiera batekin), soinuak onomatopeia eta bunbuiloen bitartez adieraztea, mugimendua lerro zinetikoen bitartez irudikatzea, ikus metaforak erabiltzea, binetaren konposizio zuzena eta bineten arteko trantsizio egokiak sortzeko gai izatea...

Testua eta irudiaren konbinazioak garrantzi handia dauka komikian. Hitzak eta irudiak erabiltzen duten obra bat izanik, irakurleari bere ikusmen eta hitzezko ahalmenak erabiltzea eskatzen dio. Marrazkiaren berezitasunak (perspektiba, simetria, zertzelada) eta literaturaren berezitasunak (gramatika, argumentua), estuki helduta doazela komunikabide honetan. Baina hitz bat eta irudi bat deszifratzean inplikaturako prozesu psikologikoak antzekoak dira (Eisner, 1985). Izan ere, hitzak sortzeko erabiltzen diren letrak forma, objektu eta ezagutu daitezkeen beste fenomeno batzuetatik sortutako irudietatik eratorritako sinboloak dira. Eta erabilera gero eta sofistikatuagoa egin ahala, gero eta eskematikoagoak eta abstraktuagoak bihurtu ziren (Eisner, 1985, 16. or.).

Hare gehiago, komikian, non ilustrazioaren eta prosaren egitura antzekoa da istorioari zentzua emateko finean. Komikia irakurtzea bi alderditako ekintza da: pertzepzio estetiko eta birsortze intelektuala. Hau esanda, hezkuntzari dagokienez, komikiaren hitzezko eta ikusizko hizkuntza erabiliz testu mota desberdinak landu daiteke, adibide moduan, informazio-testuak, publizitate-testuak, jarraibide-testuak eta narrazio-testuak.

Orain arte komikiek hizkuntzaren eta artearen arloan ekarri ditzakeen abantailak buruz hitz egin da. Baina aldi berean, gai transbertsalak lantzeko erabilia izan daiteke ere bai. Hots, teknologia berrien garapenarekin batera, kultura bisualak pisu ikaragarri

bat hartu du gure gizartean. Mundu modernora etortzen direnetik, haurrek ikusmen baliabide ugari dituzte; horien artean, telebista, bideojokoak, ordenagailuak, tabletak, iragarkiak... Mass mediaren eragina egunero ikusten dugun publizitate kantitatearekin konbinatuta, informazio eta ikusmen-gainkargaren krisi baten aurrean gaudela adierazten gaitu. Irudiaren bidez informazioa eskuratzeko modu berrien agerpena sorrarazi du; etengabe berritzea, inpresionatzea eta ikuslearen arreta erakartzea bilatzen dutena.

Teknologia grafikoaren azelerazioak eta neurri handi batean ikus-komunikazioaren eta mass mediaren mende dagoen garai baten etorrerak, gure ikasleen ikusi-alfabetizazioa garatzea ezinbestekoa da, hau da, ikus-komunikazioak deszifratzeko, erabiltzeko eta lantzeko gaitasuna. Egungo munduan arrakasta pertsonal eta profesionala lortzeko funtsezkoa da, eta komikiak alfabetatze bisuala lantzeko modu eraginkorra bat dira.

Mundua irudiaren kulturarentz eraldatzen ari da. Kultura bisuala gizakiak ekoitzi eta manipulaturako irudiek osatzen dute, eta, beraz, esanahiz eta intentzioz hornituta daudela irakastea ezinbestekoa da irakasle bezala. Hau dela eta ikasleen iritzi kritikoa garatzeko tresna paregabea izan daitezke komikiak. Ikus-alfabetatzea (ikus-komunikazioak deszifratzeko, erabiltzeko eta lantzeko gai izatea) funtsezkoa da egungo munduan arrakasta pertsonal eta profesionala lortzeko. Komikiak irakurtzeko, ezinbestekoa da alfabetatze bisuala izatea, eta aldi berean, komikiak hau garatzen laguntzen dute.

Horretaz gain, komikiek eskaintzen duten genero, istorio, pertsonaia, lokalizazio eta garai ezberdinak hainbeste direnez, kultura, balio eta era guztietako ezagutzen transmisore gisa erabil daiteke, hots, kurrikulumaren eduki asko lantzeko tresna tranbertsal bat bezala landu daiteke. Horrela, ikasgelan komikiak erabiliz, modu sortzaile batean landu ahal izango ditugu eduki horiek, eta ikasleen interesa eta jakin-mina piztuko ditugu gaiari buruz gehiago jakin nahi izateko.

Gainera, gelako aniztasunari erantzuna emateko erabili daiteke ere, ikasleek izan dezaketen ikaskuntza beharrei moldatzen delako. Lehen aipaturako ezaugarriak direla eta, goi-mailako ikasleei aberasgarria gerta dakieke, eta aldi berean, behe-mailako

ikasleenetzat lagungarria Luiren (2004) eta Merçen (2013) esperimentuetan ikusi ahal den moduan.

Hau guztia aipatu eta gero, komikiak berarekin ekarri duen konnotazio negatiboarekin amaitzea bilatzen da ere. Denbora luzez, arte sekuentziala gutxietsia izan da. Bere osagai nagusiak, hau da, diseinua, marrazketa, karikatura eta idazketa, bere kabuz kontsiderazio akademikoak denbora luzez jaso izan dituzten arren, guztiak formatu bakar batean konbinatzeak hondar txikia lortu ohi izan zuen literaturaren eta artearen munduan. Hala ere, komunikabide honen potentziala gero eta nabarmenagoa da, komikien kalitatea hobetzen joan baita, bai formari dagokionez, bai edukiari dagokionez. Baina naiz eta komikia eboluzio bat izaten ari den arren, gaur egun oso ohikoa da komikiaren eta superheroien mundua gauza bera bezala orokortzea, horrek dakarren estereotipo guztiekin batera. Hala nola, bere arazoak indarrez konpontzen dituen super heroi gizon eta txuriarena. Einserrek (1985, 7. or.) zihoen moduan, komikiarekiko interes pedagogikoak giro onuragarri bat eragingo lezake edukien sorkuntzarako eta, oro har, komunikabidearen hedapenerako.

diola komikiaren ikus baliabideen analisi sakonari arte ederretan oinarrituta, komikiekin erlazionatutako proposamen eta proiektu didaktikoen sorrerari, eta espero da komikizale eta komikigile gazteak mundu honen parte izatera gonbidatzea. Beste ikerketa bide berri bat, haurren barne ezagutza bermatzeko, eta gizartean ematen dituen estandarretatik aldentzeko izan daiteke, super heroien munduaren estereotipoen lanketaren bitartez jarrera kritikoa garatuz adibidez. Era berean, lan honen jarraipena egungo ikus baliabideen erabilera esperimentaletik jarraituko da. Izan ere, lan honetan komikiek erabiltzen dituzten baliabide bisualetan ez da asko sakondu izan, eta gaur egun erabiltzen diren batzuk ez dira jorratu. Behar bada, lan honetan agertzen diren elementuei buruz arte ederren munduarekin sakonago erlazionatu daiteke.

BIBLIOGRAFIA

- Alexander, F. O., Byrnes, G., Capp, A., Dwiggins, C. V., Hayward, A. E., Hix, J., . . . Tuthill, H. J. (1933). *Funnies on parade*. Waterbury: Eastern Color Printing.
- Carnoy, M. (2015). *International test score comparisons and educational policy*. Stanford: Alex Molnar.
- Díaz Canales, J., & Guarnido, J. (2000). *Blacksad*. Bartzelona: Dargaud.
- Díaz de Guereñu, J. M. (2004). Habeko Mik (1982-1991) Tentativas para un cómic vasco. Bilbo: Astiberri.
- Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Bartzelona: Norma Editorial.
- Ernst, M. (1934). *Une semaine de bonté*. Paris : Dover Publications.
- Gambrell, L. B., & Jawitz, P. B. (1993). Mental imagery, text illustrations, and children's story comprehension and recall. *Reading Research Quarterly* (or. 264-276). en Nashville: Robert T. Jiménez eta Amanda P. Goodwin.
- Haugaard, K. (1973). Comic Books: Conduits to Culture. *Reading Teacher* (or. 55-56). en
- Jerrim, J., & Choi, Á. (2015). The use (and misuse) of PISA in guiding policy reform: the case of Spain? *Comparative education* (or. 230-245). en
- Kanigher, R., & Infantino, C. (1956). *BarryAllen Showcase #4*. Burbank: DC comics.
- Kirby, J., & Ditko, S. (1963). *The Amazing Spider-Man #1*. New York: Marvel Comics.
- Kirby, J., & Lee, S. (1963). *The Avengers #1*. New York: Marvel Comics.
- Krashen, S. (2005). The "Decline" of reading in America, poverty, and access to books, and the use of comics in encouraging reading. *Teachers College Record*. en
- Lee, S., & Kirby, J. (1936). *X-Men #1*. New York: Marvel Comics.
- Lee, S., & Kirby, J. (1961). *Fantastic Four #1*. New York: Marvel Comics.
- Liu, J. (2004). Effects of comic strips on L2 learners' reading comprehension. *TESOL quarterly* (or. 225-243). en

-
- Masereel, F. (1919). *Mon Livre d'Heures*. Suitza: Kurt Wolff.
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic*. Ediciones B: Bartzelona.
- McLuhan, M. (1964). *Comprensión de los medios de comunicación*. New York.
- Mensuro, A., & Gasca, L. (2014). *La pintura en el cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra .
- Merç, A., & Kampusu, Y. (2013). The effect of comic strips on EFL reading comprehension. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 4(1), 54-64.
- Millán, J. A. (2017). *La lectura en España. Informe 2017*. Federación de gremios de editores de España.
- Miller, F., & Janson, K. (1986). *The Dark Knight Returns*. Burbank: DC Comics.
- Mitchell, R., & Myles, F. (1998). *Second Language Learning Theories*. London: Arnold.
- Montclare, B., & Reeder, A. (2015). *Moon Girl and Devil Dinosaur*. New York: Marvel Comics.
- Moore, A., & Gibbons, D. (1986-1987). *Whatchmen*. Burbank: DC Comics.
- Moore, A., & Lloyd, D. (1982-1989). *V for Vendetta*. Burbank: DC comics.
- Mortimore, P. (2009). Alternative models for analysing and representing countries' performance in PISA. *Education International Research Institute*. en
- Nassaji, H. (2003). Higher-level and lower-level text processing skills in advanced ESL reading comprehension. *The Modern Language Journal* (or. 261-276). en
- Nicholas, D. (2003). Digital information consumers, players and purchasers: information seeking behaviour in the new digital interactive environment. T. D. David Nicholas en, *Aslib Proceedings*. Aslib Proceedings.
- Paivio, A. (1971). *Imagery and verbal processes*. Western Ontario: Psychology Press.
- Purnell, K. N., & Solman, R. T. (1991). The influence of technical illustrations on students' comprehension in geography. En *Reading Research Quarterly* (págs. 277-299).
- Segovia Aguilar, B. (2010). *Desarrollo de la narrativa visual de los escolares con el cómic*.
- Siegel, J., & Shuster, J. (1938). *Action Comics #1*. Burbank: DC comics.

-
- Spiegelman, A. (1980-1991). *Maus*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.
- Vigotski, L. (1934). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós.
- Ward, L. (1929). *Gods' Man*. New York: Cape J. & Smith H.
- Wertham, F. (1954). *Seduction of the Innocent*. New York : Rinehart.
- Williams, N. (1995). The Comic Book as Course Book: Why and How Long Beach. *Annual Meeting of the Teachers of English to Speakers of Other Languages* (or. 1-27). en
- Wright, G., & Sherman, R. (1994). What is Black & White and Read All Over? The Funnies! *Reading Improvement* (or. 37). en
- Wright, G., & Sherman, R. (1996). Orchestra. *Reading Improvement* (or. 124-128). en
- Wright, G., & Sherman, R. (1999). Let's create a comic strip. *Reading improvement* (or. 66). en

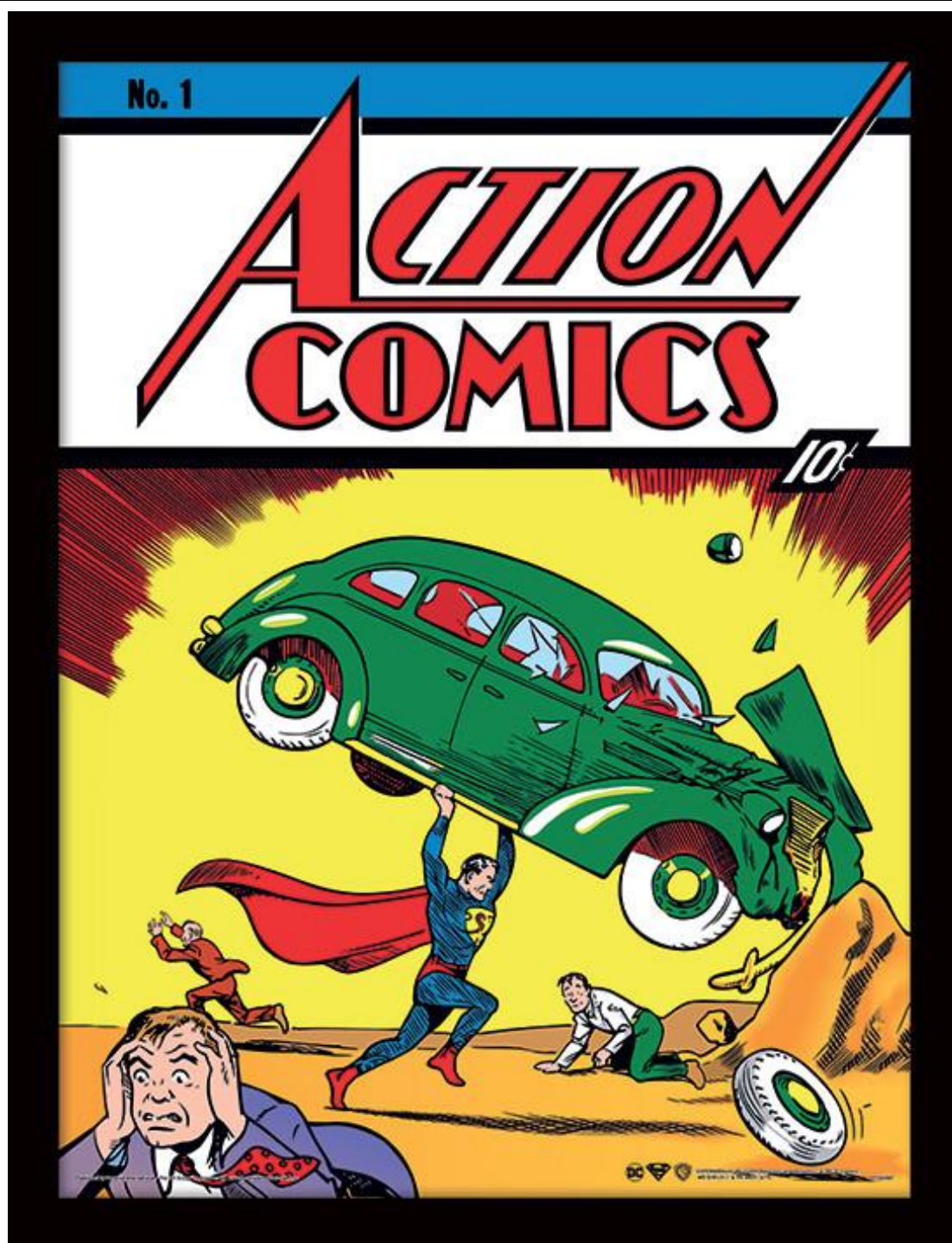
WEBGRAFIA

- Centro de Investigaciones Sociológicas. (2020.eko Maiatzak 25). *Barómetro de Junio 2016*. Avance de resultados, 2016: http://datos.cis.es/pdf/Es3142mar_A.pdf helbidetik eskuratua
- Tutu, D. (2004.eko Ekainak 12). *Interview with Archbishop Desmond Tutu*. Academy of Achievement: <http://www.achievement.org/autodoc/page/tut0int1> helbidetik eskuratua

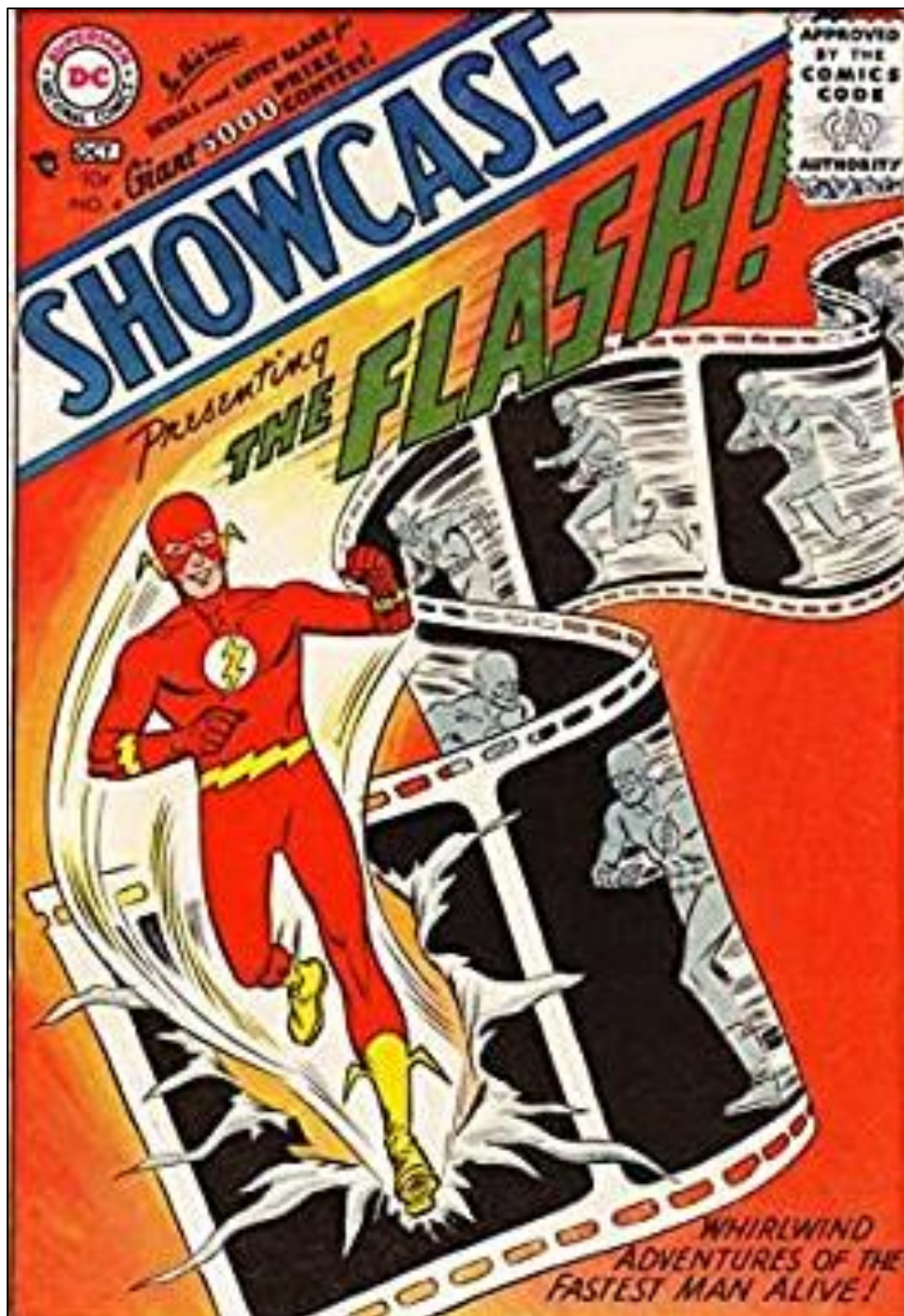
ERANSKINAK



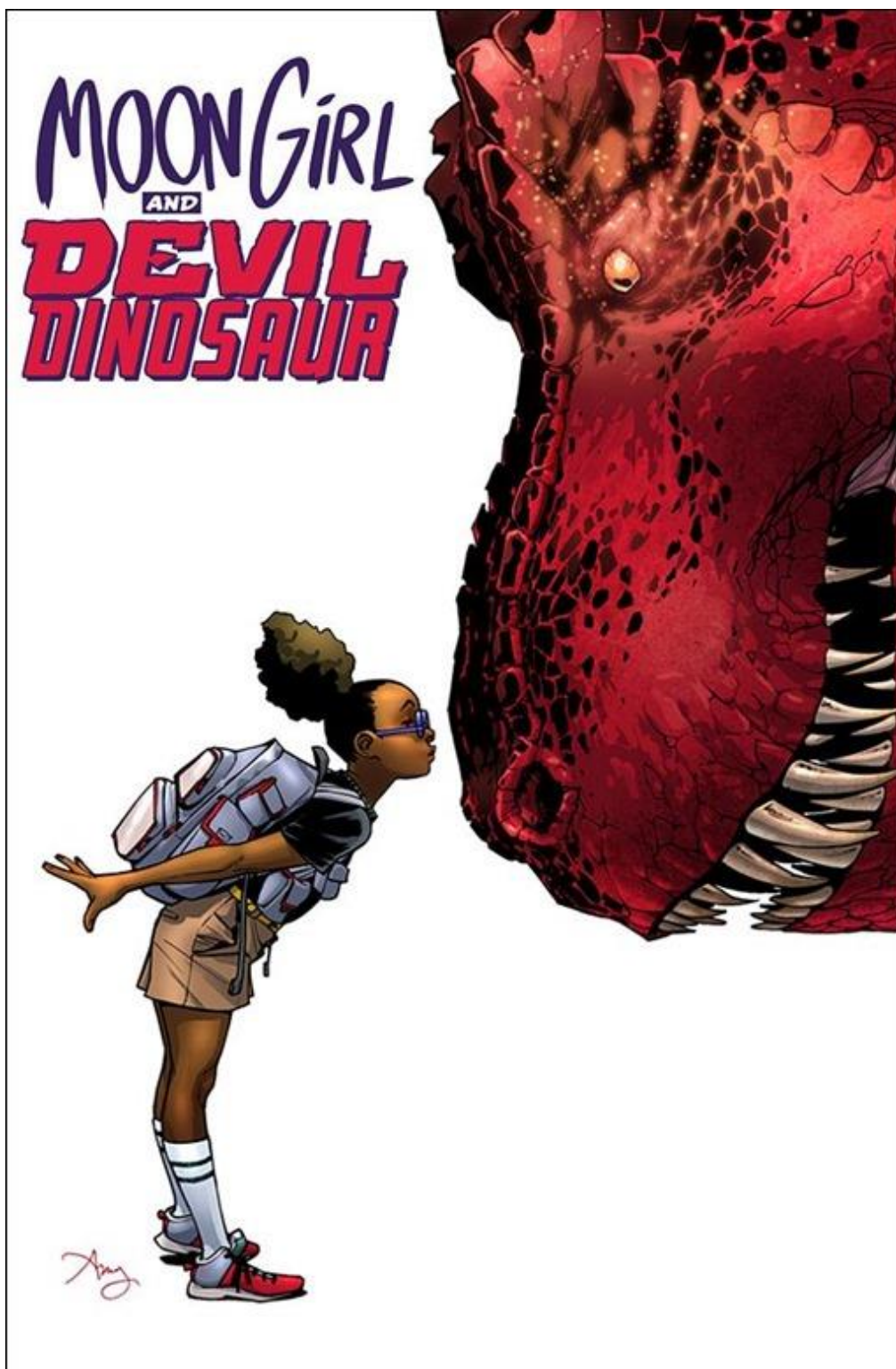
Irudia 52 Une semaine de bonté obraren irudiak



Irudia 53 Action Comics #1-en azala



Irudia 54 BarryAllen Showcase #4-en azala



Irudia 55 MoonGirl and Devil Dinosaur #1-en azala